Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

JOC(uri) FULL!



+ EVE ONLINE

TRIAL DE 14 ZILE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle ● Iulie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

E DOAR ÎNCEPUTUL!

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Valve ne propune noua formulă unu în trei

LEGENDĂ SAU NU?

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Din Vaselina istoriei, un Univers se naște

ÎN SFÂRȘIT, UN ADEVĂRAT ASASIN!

HITMAN BLOOD MONEY

Bani pătați și un joc sângeros de bun



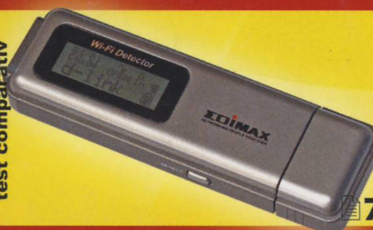
18

HUXLEY



12

DUNGEONS AND DRAGONS PNP



70

USB WIRELESS: CONEXIUNI INVIZIBILE



DEMOS CARS ■ CRAMGENE ■ PACIFIC STORM ■ TITAN QUEST MODS RAVENHOLM - THE LOST CHAPTER (HALF-LIFE 2) FILME COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS ■ CIVCITY ROME ■ DIRTY HARRY ■ GEARS OF WAR ■ GOD OF WAR 2 ■ RESISTANCE: FALL OF MEN ■ SAM & MAX ■ SCARFACE: THE WORLD IS YOURS ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ TEKKEN 6 ■ UNREAL TOURNAMENT 2007 UTILITARE ATI CATALYST 6.5 CU CONTROL CENTER ■ KASPERSKI ANTIVIRUS PERSONAL 6.0.1.321 BETA ■ ATI TRAY TOOLS 1.0.5.880 R ■ FLASHGET 1.72 BUILD 128 ■ IRFANVIEW 3.98 ■ MOZILLA THUNDERBIRD 1.5.0.4 FINAL ■ WINAMP FULL 5.23 FINAL ■ XP-ANTISPY 3.96

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-şef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

So long and thanks for all the fishes!

Să mă bazez pe altceva decât pe propriile picioare în drumul dintre casa mea şi redacţie mi se pare deplasat. Singurele momente când am făcut-o (mai exact, am luat un taxi) a fost atunci când ploaia nu mă lăsa să ies neudat din redacţie. Aşa că, timp de cinci ani am mers pe aceleaşi două cărări. Treci strada cu ochii după maşini, te uiţi la reflectorul de pe Tâmpa (pentru că multe dintre aceste drumuri au fost făcute noaptea), bagi bărbia în piept, dai drumul la muzică, mergi până aproape de Poliţie, faci dreapta şi intri în prima clădire ce îţi iese în faţă. Urci scările (o dată, stânga, încă o dată), deschizi uşa, tragi cardul, opreşti alarma şi aprinzi lumina. Saluţi pe cine găseşti încă muncind, mai mergi câţiva paşi şi deschizi uşa către redacţia LEVEL.

Acum cinci ani eram îngrămădiţi într-o jumătate de cameră, iar toată editura ocupa un etaj. Acum ne lăfăim în ditamai redacţia şi ne plimbăm printre două etaje şi un parter. Mulţi au plecat şi mai mulţi au venit. Sunt câţiva care sunt aici de când lumea şi mulţi alţii care încă se mai acomodează.

Important este că toţi cei care au trecut pe aici au transformat revista dintr-o problemă financiară (pentru că, din păcate, aşa era) într-un succes ce se consolidează pe zi ce trece. Nu i-am cunoscut pe toţi, dar Pepper, Mike, K'shu, Claude, Sebah, Koniec, Locke, BogdanS, cioLAN, Rzarectha şi KiMO sunt cei alături de care mi-am petrecut ultimii cinci ani şi nu regret nicio clipă.

Gândul de a mă despărţi de ceea ce am considerat a doua casă timp de cinci ani nu este uşor de acceptat, însă unele lucruri trebuie să meargă mai departe. Fără nici un fel de regrete, ci doar cu foarte, foarte multe amintiri plăcute. Aş fi preferat un editorial scurt, fără excese de sentimentalisme, însă atâta amar de timp, atâtea momente şi atâţia oameni merită ceva mai mult. Iar lucrul cel mai important este că vă merită în continuare pe voi.

Consider că, personal, am făcut tot ce mi-am propus aici şi sper să nu vă fi dezamăgit. Iar acum a venit momentul să scriu ultimele cuvinte semnate Mitza în LEVEL. Pentru toţi cei pe care i-am întâlnit în aceşti ultimi cinci ani şi pentru cei ce mi-au făcut onoarea de a citi aceste rânduri: Vă Mulţumesc.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Half-Life 2: Episode One
2. Hitman: Blood Money
3. Rise of Nations: Rise of Legends



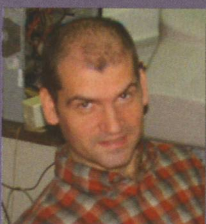
cioLAN
1. Rise of Nations: Rise of Legends
2. D&D Online: Stormreach
3. Hitman: Blood Money



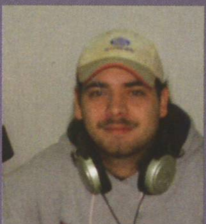
BogdanS
1. ViewSonic N3260W
2. Altec Lansing AHS615
3. Packard Bell EasyNote V7415



Locke
1. Rise of Nations: Rise of Legends
2. D&D Online: Stormreach
3. Ship Simulator 2006



Marius
1. Half-Life 2: Episode One
2. Rise of Nations: Rise of Legends
3. Red Orchestra: Ostfront 41-45



Rzarectha
1. Hitman: Blood Money
2. Rise of Nations: Rise of Legends
3. Sensible Soccer 2006



KiMO
1. Half-Life 2: Episode One
2. Red Orchestra: Ostfront 41-45
3. Hitman: Blood Money

cuprins cd/dvd

Demo

Cars
Cramgene
Hitman: Blood Money (DVD)
Pacific Storm
Rush for Berlin (DVD)
Sensible Soccer 2006 (DVD)
Titan Quest

MODs

Chase The Chicken (UT2004)
Ravenholm - The Lost Chapter (Half-Life 2) (DVD)
Rome: Total Realism patch v6.2 (Rome: Total War) (DVD)

Filme

Age of Conan (DVD)
Assasin's Creed (DVD)
Brothers in Arms 3: Hell's Highway (DVD)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
CivCity Rome
Crysis (DVD)
Dark Messiah of Might and Magic (DVD)
Dirty Harry
Fable 2 (DVD)
Final Fantasy XIII (DVD)
Gears of War
God of War 2
Hellgate London (DVD)
Half-Life 2: Episode 2 (DVD)
Huxley (DVD)
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (DVD)
Resistance: Fall of Men
Sam & Max
Scarface: The World Is Yours
Splinter Cell: Double Agent
Tekken 6
The Fast and the Furious: Tokio Drift (DVD)
The Club (DVD)
Unreal Tournament 2007
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade (DVD)
Warhammer: Mark of Chaos (DVD)
Wii (DVD)

Imagini

Battlefield 2142
Supreme Commander
The Witcher

Wallpaper

Assasin's Creed
Half-Life 2: Episode One
Sin Episodes: Emergence

Screensaver

Heroes of Might and Magic V

Drivere

ATI Catalyst 6.5 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 84.21 (DVD)

Patch

Age of Empires III v1.07
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v2.3 (neoficial) (DVD)
Desperados 2: Cooper's Revenge v1.01 (DVD)
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 (DVD)
Hitman: Blood Money
Heroes of Might and Magic V v1.01 (DVD)
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1
Tomb Raider: Legend v1.2 (DVD)

Antivirus

Anti Trojan Elite 3.7.2 (DVD)
Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.321 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.880 RC
FlashGet 1.72 build 128
IrfanView 3.98
RivaTuner 2.0RC16
Mozilla Thunderbird 1.5.0.4 Final
Winamp Full 5.23 Final
XP-Antispy 3.96

Shareware

1Click DVD Ripper 2.03
Movies Extractor Scout 2.22a
PowerStrip 3.66.564 Beta
SuperDVD Player 4.0.5b

EXTRA

EVE Online (Trial 14 zile) (DVD)
Tremulous (versiune completa) (DVD)
Zelda Classic (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat impotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (inchiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc(uri) Full!!!

Massive Assault



Strategiile pe ture au fost şi vor fi în continuare un excelent exerciţiu al minţii. Massive Assault este acel gen de TBS în care AI-ul te va face de râs la început, însă cu puţin exerciţiu vei ajunge să-i sari de gât vecinei de bucurie când, în fine, realizezi că ai anticipat corect poziţia aliatului său secret. Dacă ai fost şi un fan al seriei Battle Island, cu siguranţă nu vei fi dezamăgit de acest joc dedicat celor care vor să-şi exploreze limitele.



Eve Online

S-au spus atâtea în LEVEL despre Eve Online încât aproape că nu mai are niciun sens să intrăm în amănunte. Totuşi, e bine de menţionat că este cel mai original MMORPG în acest moment, iar cei care-l joacă în mod constant îl consideră şi cel mai bun făcut vreodată. Noi subscriem şi vă invităm să vă lămuriţi exact de ce, pentru că faptele vorbesc de la sine.

!!!ATENŢIE!!! CD-KEY-ul jocului se află inscripţionat NUMAI pe DVD-ul revistei, pe două rânduri.

IULIE 2006

UBISOFT ŞI TOUCHSTONE TV ÎŞI UNESC FORŢELE PENTRU A DA VIAŢĂ UNIVERSULUI „LOST"

Ubisoft anunţă semnarea unui acord de licenţă cu Touchstone Television, care îi asigură dreptul exclusiv de a dezvolta şi publica un joc video inspirat de seria TV „Lost". Dezvoltat de studioul din Montreal, jocul se va lansa în 2007, pe console şi PC.

„Suntem încântaţi să lucrăm împreună cu Bryan Burk, unul dintre cei mai apreciaţi regizori de la Hollywood şi cu Touchstone TV", a declarat Yves Guillemot, preşedinte al Ubisoft. „Faptul că am fost aleşi să adaptăm seria deja clasică 'Lost', este cea mai grăitoare dovadă de apreciere pe care un regizor o poate aduce creativităţii echipelor Ubisoft."

„Acest acord este o nouă confirmare a importanţei brandului Lost", a afirmat Bruce Gersh, director de dezvoltare al ABC Entertainment şi Touchstone TV. „Este o mare plăcere să colaborăm cu Ubisoft pentru a crea o experienţă de joc inedită, care să permită fanilor să fie părtaşi la intrigile şi misterele seriei TV".

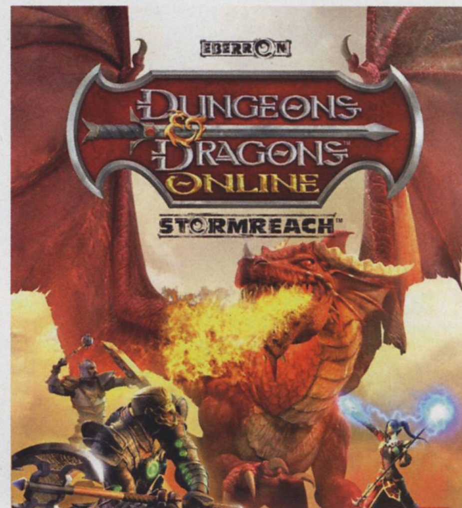
„Lost a devenit un adevărat fenomen social graţie accentului pus pe psihologia personajelor şi pe simboluri", a afirmat Julia Franz, vicepreşedintele executiv al Touchstone Television. „Pentru fanii din toată lumea nu este suficient doar să privească „Lost". Jocul le va oferi oportunitatea de a extinde acest fenomen şi de a-l transforma într-o experienţă interactivă unică."

„Mulţi dintre noi suntem jucători „hardcore" de ani de zile şi şansa de a lucra cu Ubisoft este foarte atrăgătoare", a declarat regizorul seriei „Lost"", Bryan Burk. „Posibilitatea de a reda universului „Lost" o dimensiune interactivă este copleşitoare. Suntem nerăbdători să participăm la dezvoltarea unui joc pe care, odată terminat, îl vom juca la fel de pasionaţi şi cu aceeaşi plăcere pe care am resimţit-o la realizarea seriei."

J.J. Abrams şi Damon Lindelof sunt creatorii seriei "Lost" şi producători executivi ai acesteia, alături de Bryan Burk, Jack Bender şi Carlton Cuse. Acţiunea seriei 'Lost' este filmată într-o locaţie din Hawaii, iar drepturile de televizare aparţin Touchstone Television.

Aşteptăm cu nerăbdare un joc după celebrul serial pionieresc, Racheta Albă.

D&D ONLINE SARE ÎN AJUTORUL SINGURATICILOR



Oricine s-a plimbat cu barda scoasă prin Stormreach a observat pe pielea lui că „unde-s mulţi, puterea creşte", iar unde-s puţini, creşte doar rata mortalităţii. Majoritatea aventurilor necesitau un party format din cel puţin trei playeri, ceea ce reducea la minimum experienţa solo (nu vă gândiţi la prostii, băi!). Băieţii de la Turbine s-au prins că Locke al nostru, în ciuda pasiunii ieşite din comun pentru MMORPG-uri, este un tip singuratic şi misterios care nu pune botul la invitaţia oricărui n00b şi au lansat un update care uşurează considerabil viaţa celor asemenea colegului nostru. Jucătorii singuratici au căpătat astfel ocazia de a se plimba singuri cuc prin cel puţin douăzeci de dungeon-uri răspândite în zona The Harbor. Fiecare quest beneficiază, pe lângă nivelurile clasice de dificultate (Normal, Hard şi Elite), de o opţiune Solo care, odată selectată, reduce numărul monştrilor (dar şi comorile) şi al capcanelor pentru a oferi o şansă jucătorului de a nu părăsi dungeon-ul doar cu picioarele înainte. Să fie primit.

GATES ÎŞI IA TĂLPĂŞIŢA. DEFINITIV.

Se pare că Bill Gates s-a hotărât în sfârşit să predea ştafeta şi să ducă o viaţă liniştită şi plină de acte de caritate în sânul fundaţiei de binefacere, Bill & Melinda Gates Foundation, înfiinţată în anul 2000. După o „scurtă" perioadă de tranziţie de aproximativ doi ani, în care va preda încetişor, dar sigur, frâiele companiei Microsoft, Bill Gates va înceta să fie cel mai înjurat om din lume şi va deveni un bun samaritean. Îi urăm succes în noua lui carieră şi sperăm că pentru fiecare breşă de securitate din Windows cinci somalezi se vor culca sătui în fiecare noapte. Reamintim uitucilor că Microsoft a fost înfiinţată în urmă cu aproape 30 de ani de către Gates şi prietenul său Paul Allen şi că averea unchiului Gates este cotată la 50 de miliarde de dolari, deşi omul nostru a afirmat în mai multe rânduri că intenţionează să doneze o mare parte săracilor, asigurându-şi astfel o vacanţă prelungită în Rai. Apropo, ştiaţi bancul ăla cu Gates la poarta Raiului?

Vedeţi că n-aţi aşteptat degeaba, linuxiştilor?



COMMODORE: THE RETURN OF

Fanii bărboşi şi grizonaţi ai vechilor titluri retro se vor bucura să audă că oamenii de la Commodore International Corporation (www.commodoreworld.com) intenţionează să redea numelui Commodore faima de altădată. Ca urmare a unui parteneriat încheiat cu The Content Factory, a luat naştere o nouă companie, Commodore Gaming şi, odată cu ea, au încolţit planuri măreţe. Care sunt acestea, este încă un mister, dar se presupune că mobilele nostalgicilor vor găzdui o serie de jocuri ce vor purta „ştampila" Commodore Gaming.



LEVEL TOP 10

IUNIE 2006

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**229**
2. Heroes of Might and Magic V	**114**
3. World of Warcraft	**67**
4. Dreamfall: The Longest Journey	42
5. 2006 FIFA World Cup	26
6. Guild Wars: Factions	21
7. Need for Speed: Most Wanted	19
8. Desperados 2: Cooper's Revenge	17
9. Ghost Recon: Advanced Warfighter	12
10. Paradise	9

Top preluat de pe www.level.ro

JAGGED FARM SAU POVESTEA PORCULUI DE SUN TZU

Gfi şi Monolith Studio ne anunţă mândri nevoie mare că au pus garful la treabă şi vor coace un RTS cu... porci. Jagged Farm: Birth of a Hero va constitui un prilej de adâncă meditaţie şi va da de gândit ţăranului român posesor a una bucată porc. Pe scurt, oamenii de la Monolith ne propun un scenariu apocaliptic în care nefericiţii porci, realizând că aspectele neplăcute ale vieţii lor aruncă în umbră plăcerea unei bălăceli pe cinste în noroi, se înarmează şi pornesc o cruciadă nemiloasă împotriva clasei care-i exploatează de mii de ani cu furculiţa şi cuţitul. Unica şansă a omenirii este Gluk'Oza, iar Jagged Farm este povestea ei, a unei simple fetiţe în uniformă de camuflaj. Douăzeci de unităţi, un engine grafic de tot râsul (în sensul bun) cu umbre dinamice şi mucalite şi o coloană sonoră demnă de Cascadorii Râsului vor face tot posibilul să ne atragă în lupta împotriva porcimii. Ignatul e cu noi! Wir mussen die Schweine ausrotten!!!







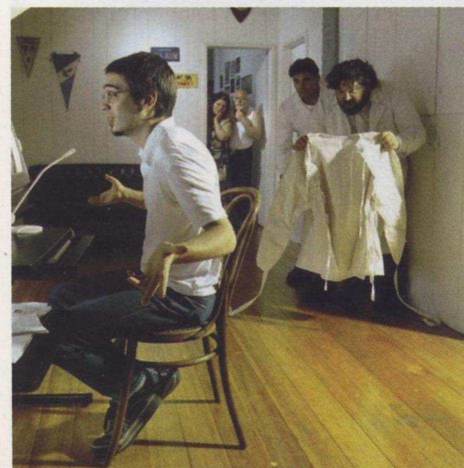


SUNT BOLNAV, DAR MĂ TRATEZ!

Dependenţi de pretutindeni, luaţi-vă de mânuţe şi fuguţa către clinica de dezintoxicare pentru „legumele" dependente de jocuri, care îşi va deschide primitoarele porţi de fier în Amsterdam. Cel mai de seamă om în alb al instituţiei, Dr. Bakker, ar fi tratat deja 20 de „narcomani" cu vârste cuprinse între 13 şi 30 de ani din ianuarie încoace, rezultatele confirmând faptul că bolnavii sunt pe mâini bune. Dar... mare atenţie la efectele secundare, o parte dintre vindecaţi experimentând acum senzaţii tari precum tremuratul, spasme musculare şi transpiraţie când privesc cu ochi galeşi un monitor.

Programul de dezintoxicare începe în iulie, tratamentul, ce include discuţii cu terapişti specializaţi şi eforturi de îndreptare a atenţiei pacienţilor către diverse activităţi alternative, lungindu-se pe o perioadă de până la opt săptămâni.

Vă urăm însănătoşire grabnică!



FLATOUT 2 ROCKS!

Coloana sonoră a viitorului simulator de accidente, FlatOut 2, a fost făcută publică. Şi fiindcă suntem băieţi buni şi rochişti în timpul liber, vă spunem şi vouă cine va da cu gigiu' în timpanele voastre. Ia vezi ia!

"Nowhere Ride" - The Chelsea Smiles
"Fall Victim" - Alkaline Trio
"Blood Brothers" - Papa Roach
"Road To Rouen" - Supergrass
"Mercy Me" - Alkaline Trio
"Believe It Or Not" - Nickelback
"Symphony of Destruction" - Megadeth
"Rough Landing Holly" - Yellowcard
"Breathing" - Yellowcard
"Gimme Some More" - Zebrahead
"Give It All" - Rise Against
"Not Listening" - Papa Roach
"Reinventing Your Exit" - Underoath
"7 Minutes In Heaven" - Fall Out Boy
"Richard III" - Supergrass
"Man Or Animal" - Audioslave
"Your Time Has Come" - Audioslave
"Flat On The Floor" - Nickelback
"Feel So Numb" - Rob Zombie
"Dr. Feelgood" - Motley Crue



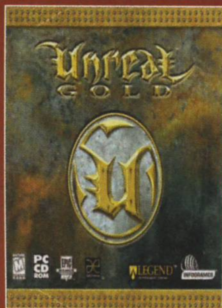
"Demon Speeding" - Rob Zombie
"Pyramid" - Wolfmother
"Dimension" - Wolfmother
"Snitches And Talkers Get Stiches And Walkers" - Fall Out Boy



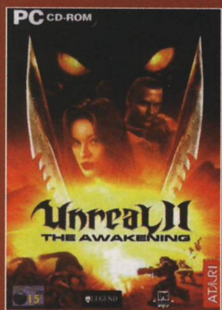


UNREAL ANTHOLOGY

Midway Games ne-a dat de veste că a achiziționat de la Atari drepturile de a publica un bogat sortiment de jocuri produse

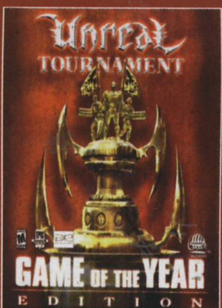


de Epic Games, în speță seriile Unreal și Unreal Tournament. Mai mult decât atât, distribuitorul plănuiește să lanseze pe piață prima compilație de jocuri Unreal și Unreal Tournament, sub numele Unreal Anthology, lansarea



acesteia urmând a avea loc în toamnă.

Unreal Anthology va costa în jur de 30 de dolari și va include jocul Unreal (inclusiv expansion-ul Return to Na Pali), Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament (Game of the Year Edition) și Unreal Tournament 2004 (Editors



Choice Edition). Și nu cumva să uităm că Midway este distribuitorul următorului măcel organizat din universul Unreal, și anume Unreal Tournament 2007 (martie 2007), ceea ce face cu atât mai atrăgătoare achiziționarea compilației Unreal Anthology la un preț atât de mic.



WARPATH AMÂNATU-S-A

Lansarea prea puțin așteptatului shooter pentru bugetari produs de Digital Extremes a suferit o mică amânare. Nu ne miră și nici nu ne sperie. Jocul, care ar fi trebuit să vadă lumina zilei prin iunie, a căpătat o nouă dată de lansare, și anume 18 iulie 2006 (în cel mai fericit caz), informează distribuitorul jocului, Groove Games.

Noi să fim sănătoși...



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - MAI 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

- Jocul original **Half-Life 2 Episode One** a fost câștigat de George Hlaghii din Brăila (care a achiziționat jocul The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II).

- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Marius Bălaș din Târgu Secuiesc, jud. Covasna (care a achiziționat jocul The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth).

- Banii necesari achiziționării jocului **Lara Croft Tomb Raider Legend** (119,9 lei - 1.199.000 lei vechi) îi vor fi returnați lui Călin Pop din Suceava.

- Un **tricou cu Project: Snowblind** a fost câștigat de Adrian Hoduț din Oradea (care a achiziționat jocul Warcraft III: Reign of Chaos).

- 2 seturi de câte **2 MEGA postere** cu jocurile Lara Croft Tomb Raider: Legend și Quake 4 au fost câștigate de Tudor Letea din Oradea (care a achiziționat jocul Unreal) și de Gabriela Alina Savin din Iași (care a achiziționat jocul Fantastic 4).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

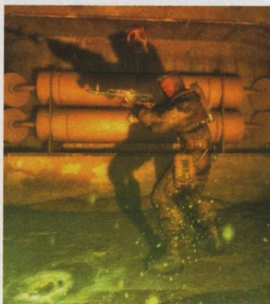
Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).

DATA DE LANSARE S.T.A.L.K.E.R, BĂTUTĂ ÎN CUIE?

Se aude că jocul cu ale cărui promisiuni de lansare s-a născut și a crescut o nouă generație ar fi primit o dată sigură. Însă, această dată „fixă" sună ceva de genul „în primul sfert al anului viitor". Cu alte cuvinte, acest joc nu va avea niciodată o dată de lansare, eventual o perioadă. Probabil că îl vor lansa pe episoade, cu diferența că numai când îl veți primi pe ultimul veți putea juca. Câte un .CAB la fiecare trei luni. Evident, periodic veți primi câte un update la acel .CAB, pentru a ține pasul cu trecerea deceniilor.



Ne gândim dacă nu cumva o să devină un fel de companie de asigurări, unde locurile de muncă se vor transmite din tată în fiu și de la mamă la sugar.



Poate următoarea epocă geologică va primi numele Stalker...

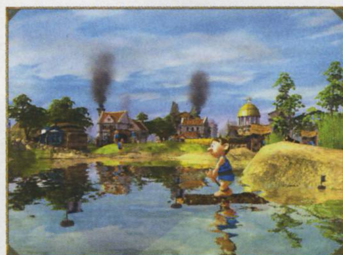






UBISOFT „REFACE" SETTLERS II

Cunoscut mult prea bine de către fanii seriei, Settlers II va beneficia cu ocazia celei de-a zecea aniversări de un remake. Blue Byte, cu puţin ajutor de la Funatics, va reînvia această superbă producţie a anului '96 prin toamnă şi îi va da un aspect cu totul nou. Engine-ul full 3D va găzdui o campanie de 10 misiuni plus multiplayer şi, evident, un random map generator. Să sperăm că feeling-ul va rămâne acelaşi.





TAKE-TWO SCOATE O JUMĂTATE DE MILION DIN BUZUNARE PENTRU DUKE

Într-o ultimă încercare de a grăbi lansarea îndelung amânatului şi misteriosului joc transformat de către producători într-o glumă din ce în ce mai proastă, oamenii de la Take-Two Interactive au decis, la scurt timp după renegocierea contractului cu 3D Realms, să le dea acestora din urmă un ultim impuls. Drept urmare, distribuitorul le-a oferit aiuriţilor de la 3D Realms suma de 500.000 de dolari, cu condiţia ca Duke Nukem Forever să fie gata înainte de sfârşitul anului, pentru a fi îndesat în rafturile magazinelor pe 31 decembrie. 2006. Anul ăsta. Pe bune. Să nu credeţi.

Ăhmmm... ăăă... hă?! Hâc!!! Vorba moşului...



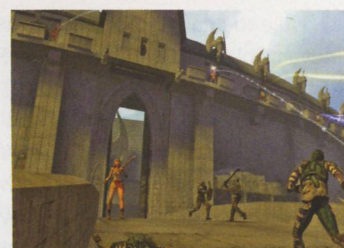


MULTIPLAYER ÎN DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

După cum zice Ubisoft în comunicatul său de presă:

Peste 32 de jucători se vor putea lupta în revoluţionarul mod Crusade dezvoltat de Kuju, care le va permite acestora să câştige experienţă şi să îşi achiziţioneze noi echipamente în timpul campaniilor dinamice online. Jucătorii se vor putea înrola alături de oameni sau de morţii-vii (undead) şi alege dintre cele cinci clase de personaje complementare şi peste 60 de skill-uri. În timpul luptelor epice online, trupele pot fi desfăşurate pe teritorii extinse, de la întunecatul bârlog al lui Nacromancer, până la Nar-Heresh şi la grandioasa creaţie a oamenilor, Stonehelm.

Modul multiplayer din Dark Messiah of Might and Magic va oferi, de asemenea, opţiunile clasice deathmatch şi team deathmatch, care vor permite jucătorilor să se conecteze rapid la acţiunea jocului. Cândva prin septembrie 2006.

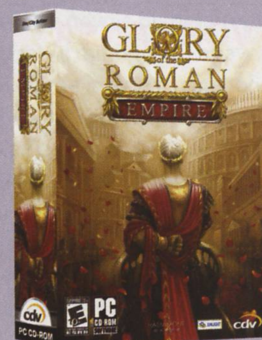




STARFORCE – ÎNCEPUTUL SFÂRŞITULUI

Problemele pentru creatorii sistemului de protecţie la copiere Starforce nu încetează să apară, iar viitorul sună din ce în ce mai prost pentru cei vizaţi. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns că Ubisoft le-a dat urât de tot cu flit, acum le-a venit rândul nemţilor de la CDV Software (odinioară mari susţinători ai controversatului sistem de protecţie) să renunţe definitiv la Starforce. Oamenii care ne-au adus Ubersoldier în case s-au jurat pe ce au mai sfânt prin buzunare că jocurile distribuite de ei nu vor mai avea tangenţe cu Starforce.

Primul dintre titlurile în care Starforce nu va apărea este Glory of the Roman Empire (cândva prin iunie) şi va folosi, drept protecţie, TAGES. Ce naiba o fi TAGES?

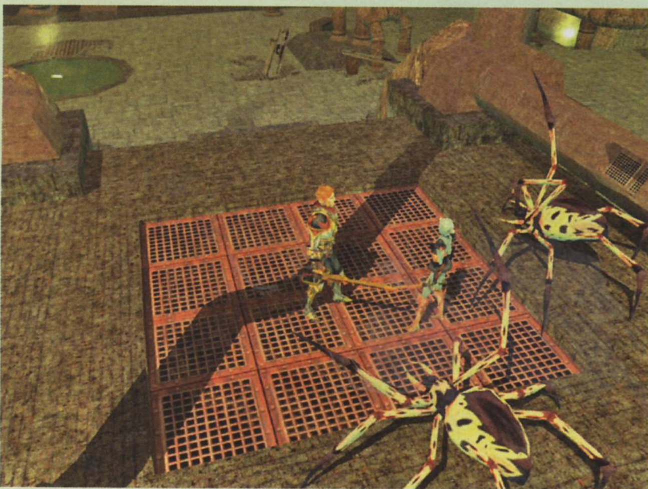


ATARI ÎŞI IA RĂMAS BUN DE LA NEVERWINTER NIGHTS...

Nu e tocmai plăcut să începi luna cu o veste proastă, dar cineva trebuie să o facă şi pe asta. So, here we go... Deşi nu a existat (sau nu am dat noi peste el) nici un anunţ oficial, toate „semnele" prevestesc „moartea" lui Neverwinter Nights. Oamenii de la DLA sunt foarte nefericiţi că Atari nu a dat undă verde unui nou modul premium, Derek French (BioWare Live Team) este mai mult ca sigur că patch-ul 1.68 va fi şi ultimul, iar ceea ce trebuia să fie un chat oficial cu echipa de la Obsidian (n-a mai avut loc... a fost amânat) s-a transformat într-o mică revoltă.

Cu alte cuvinte, avem toate motivele să credem că Atari va renunţa definitiv la Neverwinter Nights şi, probabil, va sări în cârca Obsidianului, de unde nu se va da jos decât cu promisiunea că Neverwinter Nights 2 va fi lansat cât mai curând, indiferent de stadiul în care se află... Eh, om trăi şi om vedea. Totuşi, ca o consolare, NWN şi-a trăit traiul şi şi-a mâncat mălaiul. Patru ani de viaţă, în care s-au lansat o serie de patch-uri consistente şi câteva module oficiale, nu sunt de ici, de colo...





FUNCOM ÎL VA GĂZDUI PE CONAN PÂNĂ ÎN 2018



Funcom si Conan Inc. au extins acordul prin care Funcom a obţinut drepturile exclusive de a produce MMO-uri cu licenţa Conan. Acordul îi permite companiei norvegiene să producă MMO-uri Conan pentru PC, console de generaţie curentă şi următoare, dispozitive portabile şi sisteme mobile până în 2018. În plus, Funcom are acum posibilitatea de a extinde acest acord cu încă cinci ani, până în 2023.

Dormiţi liniştit. Conan se bate pentru voi...

UNREAL TOURNAMENT 2007, AMÂNAT



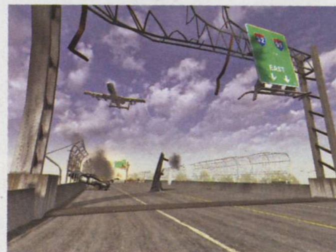
Din păcate pentru fanii care-l aşteptau cu spume la gură (inclusiv noi), se pare că Unreal Tournament 2007 nu mai vine de Crăciun. Anul ăsta în nici un caz, deoarece Epic Games a ajuns la concluzia că dezvoltarea lui este mai dificilă decât s-ar fi aşteptat, motiv pentru care i-au amânat lansarea până în martie 2007. Ştiu, ne doare, dar să ne consolăm cu gândul că Unreal Tournament 2007 îşi va distruge concurenţa, deoarece promite să ducă întreaga experienţă la un nou nivel, îmbinând trecutul glorios al seriei cu o serie de inovaţii tehnologice, un capitol la care, se pare, Unreal Engine 3 străluceşte.



Moş Crăciun nu există!

S-A LANSAT BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

De curând, EA Games a lansat triumfător, nevoie mare, cel de-al doilea booster pack pentru Battlefield 2. Pachetul, în valoare de 9,99 verzişori, mută conflictul în ograda americanilor (care au ceva de împărţit cu chinezii) şi se laudă cu trei hărţi noi, dintre care se remarcă un oarecare câmp petrolier din Alaska sufocat de sonde, dar şi noi zburătoare şi vehicule, inclusiv A-10 Warthog, Fantan Q-5 şi elicopterul de recunoaştere Littlebird.





Scump?! Bâzzzz...

SE VOR LANSA IULIE 2006

Prey	2K Games
For Liberty!	Battlefront.com
Earache Extreme Metal Racing	Metro3D
Vanguard: Saga of Heroes	Sony Online Ent
CivCity: Rome	2K Games
Jaws Unleashed	THQ
Dungeon Siege II: Broken World	2K Games
Sid Meier's Civilization IV: Warlords	2K Games
Warpath	Groove Games
The Fantasy Six Pack	Auran

SYSTEM SHOCK 3, ÎN PRODUCŢIE?



De ceva vreme încoace, câteva site-uri împrăştie zvonul conform căruia EA s-ar fi apucat de realizarea lui System Shock 3. Mai mult decât atât, se pare că EA le-ar fi pasat sarcina de a-l realiza oamenilor care s-au ocupat de Godfather. Zvonul conţine un sâmbure de adevăr, din moment ce EA deţine drepturile asupra titlului, iar Irrational Games lucrează la succesorul său spiritual, Bioshock. Mai mult, se aude că jocul ar fi intrat într-un stadiu avansat de dezvoltare, urmând a fi anunţat oficial peste câteva luni de zile.

NECROVISION CU AROMĂ DE PAINKILLER





The Farm 51 este o companie poloneză recent înfiinţată, care a dat de veste că lucrează la realizarea unui FPS horror next-gen intitulat NecroVision, la care vor contribui oameni care şi-au pus amprenta pe jocuri cunoscute, cum ar fi Painkiller şi Medal of Honor: Allied Assault. Acţiunea din NecroVision ne va trimite în anul 1916, într-o perioadă în care Primul Război Mondial face ravagii prin Europa, şi va urma aventurile unui tânăr american cu apucături patriotice, care va îngroşa rândurile armatei britanice dintr-un univers alternativ, din care nu lipsesc demoni, vampiri, creaturi înfiorătoare şi tot soiul de alte lighioane malefice cu paişpe picioare. Cu Necuratu' însă nu te joci, eroul ne-ezitând să se transforme el însuşi într-un demon pentru a scăpa omenirea de gunoaie.

NecroVision are la bază engine-ul folosit la realizarea lui Painkiller şi va fi disponibil pe PC şi Xbox360. Deocamdată, atât.

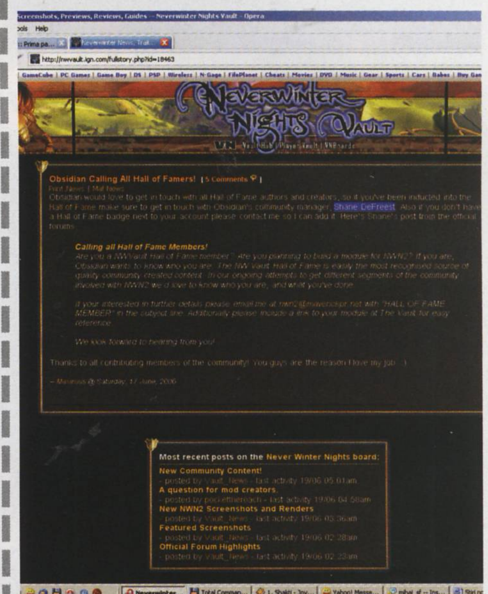


OBSIDIAN CURTEAZĂ MODDERII

În urma unui control de rutină pe nwvault.ign.com (sălaşul modderilor de Neverwinter Nights 1) şi pe forumul oficial NWN 2, am dat peste un anunţ din care am dedus că Obsidian, compania în ograda căreia zburdă Nevewinter Nights 2, încearcă din răsputeri să intre pe sub pielea modderilor bazaţi. Mai exact, Shane DeFreest, community manager la Obsidian, a lansat o campanie din categoria „Uncle Sam Wants You". Targetul? Tinerii talentaţi care au ajuns să-şi vadă „copilul" în Hall of Fame, clasamentul celor mai bune module pentru Neverwinter Nights 1.

„Ai ajuns în Hall of Fame? Plănuieşti să creezi module pentru Neverwinter Nights 2? Obsidian vrea să te cunoască!

... [osanale aduse site-ului Neverwinter



Vault]...

Dacă doreşti mai multe detalii, trimite un e-mail la adresa nwn2@maverickpr.net cu subiectul "HALL OF FAME MEMBER" şi un link către un modul creat de tine."

Deoarece un program Premium Modules asemănător celui lansat de BioWare iese din discuţie momentan (Atari a spus "Nu!"), mă întreb cum plănuieşte Obsidianul să folosească atâta amar de lume (Hall of Fame este mare şi mulţi omuşori i-au călcat pragul). Vrea să-şi asigure o bază de modderi serioasă încă înainte de lansare? Are nevoie de beta-testeri serioşi pentru toolset-ul minune? Eu aş avea câteva răspunsuri, dar se înscriu în categoria "Aliens ate my highway" şi prefer să le discut doar la o bere cu alt paranoic. Oricum, dacă îndepliniţi condiţiile puse de nenea Shane, vă rog contactaţi-l şi spuneţi-mi şi mie ce vrea de la voi. Toamna se apropie cu paşi repezi (de-ar veni odată că mor de cald) şi, odată cu ea, deadline-ul stabilit de Atari. Asta să fie cauza?



Cu o mână pe sabie şi cealaltă pe zar



El e Alin. Joacă MTG.

Acum că stau bine să mă gândesc, scânteia de început a fost aprinsă de o combinaţie între un număr din LEVEL, un episod din Dexter şi un episod din Jesse. În cele două seriale se făcea referinţă puternică la un joc în care puteai să faci orice îţi trecea prin minte, dar care avea un suport puternic în reguli. LEVEL însă a fost cel care a lovit cremenele create de cele două seriale, pentru că, din cauza unui walkthrough la Planescape Torment, în care se menţiona des abrevierea AD&D, am pus mâna pe Google şi m-am informat. De-abia atunci am aflat de fapt cu ce se mănâncă jocul. Am fost pus în faţa unui review de 16 pagini, în care cinci redactori povesteau experienţa lor de joc cu un Maestru de Joc experimentat. Citeam acel review şi pur şi simplu nu îmi venea să cred că există aşa ceva. Am trecut la site-ul oficial să văd dacă se poate învăţa online jocul şi am aflat cu stupoare că exista manuale umplute cu sute de pagini de reguli. Următoarea zi mi-am sunat mama, care se afla în SUA pe-atunci, şi i-am zis că am nevoie de cărţile astea.

După o lună, în sfârşit mi-au picat în mâini Player's Handbook-ul şi Dungeon Master's Guide-ul. În fiecare zi citeam şi răsciteam chinuindu-mă să înţeleg ce face un d20, ce înseamnă BAB (Base Attack Bonus) şi HD (Hit Dice). Într-un final, când am crezut că stăpânesc cât de cât regulile, am zis să încep să ţin sesiuni, să port mantia DM-ului. Nu mi-am pus problema existenţei unei comunităţi. Nu ştiu de ce, dar eram convins că aşa ceva poate doar în vestul ţării să se mai guste. Manualele erau prea scumpe şi jocul în sine un prea mare consumator de timp. Aşa că mi-am convins cu greu nişte colegi de clasă şi un vecin să încercăm. Comparativ cu nivelul de acum, atunci jucam dezastruos. Nu înţelesesem bine regulile, nu îmi cumpărasem Monster Manual-ul, aşa că inventam aiurea nişte monştri, iar multitudinea de softuleţe şi site-uri de pe net nu făceau altceva decât să adâncească confuzia. Până la urmă, colegii şi vecinul,

Pe vremuri, când încă mai trăiam în umbra Piticotului şi a etern neînţelesului Dacii şi Romanii, orice noţiune de joc pe care nu trona sigla JECO îmi era complet străină. Un HC şi, mai târziu, un amărât de P166 au pus paloşul în mâna pionilor mov de Nu Te Supăra Frate şi mi-au relevat existenţa unui gen căruia i-am rămas (şi-o să-l rămân) credincios până la prima bere. Capete de afiş au fost, bineînţeles, RPG-urile care purtau ştampila Advanced Dungeons and Dragons. Odată cu primul Internet Café din cartier, am aflat că RPG-urile de pe dischetele mele prăfuite sunt doar o mică extensie a unui fenomen cu mult mai complex, peste puterea de înţelegere a unui om îndoctrinat de Perspico şi Bunul Gospodar.

După câţiva ani de săpături, am strâns destulă informaţie cât să-mi conving colegii (o să aibă o surpriză) că aş fi o autoritate în domeniul D&D. Din păcate, lipsa oricărui contact cu un grup de jucători hardcore, care au înlocuit mouse-ul cu un creion şi procesorul cu un zar, m-a împins invariabil strict spre studiul acelor reguli implementate în RPG-urile pentru PC-uri. Deşi în orice problemă care implică vreo regulă mai obscură din D&D preacinstiţii mei colegi îşi îndreaptă atenţia către mine, recunosc, nu fără o oarecare strângere de inimă, că la capitolul practică stau cât se poate de prost. Şi fiindcă de teoreticieni probabil sunteţi sătui până în gât, am apelat la Alin Vlăduca (cunoscut în cercurile de aventurieri drept Horzamonk), preşedintele asociaţiei non-profit Omniludis, şi la doi jucători de D&D (dacă nu eraţi prea ocupaţi cu UT-ul, în mod sigur aţi observat oamenii veseli din standul nostru de la CERF care dădeau cu zarul în timp ce se răsteau la un grup de figurine de plastic) pentru a răspândi puţină lumină asupra fenomenului D&D din România şi de pe aiurea.

■ cioLAN

nerealizând potențialul infinit al acestui joc, au părăsit grupul. Am înțeles atunci că, pentru a juca acest joc, va trebui să găsesc oameni ca mine. Nu exista altă posibilitate.

Am luat calculatorul de guler și, zguduindu-l, am răcnit la el să-mi spună cine mai știe de D&D în țara asta. Cum această metodă n-a funcționat, am intrat pe forumurile Computer Games și am căutat acolo. Toate aceste lucruri se petreceau prin vara anului 2002. Am găsit la un moment dat o serie de thread-uri despre D&D. Din păcate, erau încercări nereușite, lipsite de entuziasm de durată și într-un timing probabil și mai prost, când puterea de cumpărare a studentului amator de joace era aproape nulă. Totuși, acele voci arătau că D&D există și că D&D se joacă. Chiar dacă numai în grupulețe izolate, important era că existau oameni pasionați și pe meleagurile noastre. Și atunci mi-am luat inima în dinți (de fapt cred că inconștiența vârstei de 15 ani a fost principala cauză) și am pus anunțul că pornesc un club de Dungeons and Dragons, că am cărțile în original și că vreau să jucăm.



La muncă...

Cred că în numai patru ore a sosit un răspuns. Din start apăruse o problemă. Omul era din Craiova și îmi era foarte greu să-i explic online cum se joacă acest joc. Totuși, el a construit primul site de D&D de la noi (chiar dacă au picat până la urmă aproape toate) și m-a ajutat foarte mult în următoarele luni. Acum Octav, cum am aflat că îl cheamă, se ocupă de proiectul www.roleplay.ro împreună cu un alt membru al comunității, Bogy.

Cum prima problemă, cea a distanței, era de nerezolvat, restul le-am aranjat ușor. Primul grup urma să joace la mine acasă, limita de vârstă o modificasem de la 14-19 la 14-40, zarurile ne-au fost donate de un tip care jucase mai demult și care ne admira inițiativa. În două-trei săptămâni avea loc prima sesiune de D&D adevărat, 3rd Edition. Îmi îmbunătățisem jocul, iar oamenii știau ce este un role-playing game, cu ajutorul multor RPG-uri computerizate și al forumurilor de Play By Post.

Ne-am întâlnit cu toții în fața cinematografului Patria și am plecat spre locul de joacă. Prima sesiune avea să fie de acomodare. Le-am explicat regulile în mare și am făcut personajele pas cu pas. În curând, nu mă mai uitam la studenți, ci la Horza the Ranger, Mazikeen the Bard, Vincent the Rogue, Mahasamatman the Monk, Yuri the Wizard (Necromancer) și Nebin the Wizard (Illusionist).

Eram cu toții în vacanță, așa că am început să jucăm cât de des puteam. Țineam sesiuni și ziua și noaptea, când apucam. La început am jucat Player vs. Player, pentru a se acomoda lumea cu regulile de luptă și abilitățile personajelor. Au început să apară tot mai mulți jucători. După un timp ajunsesem să ținem lupte de 5 la 5 sau 6 la 6, iar cei rămași în viață treceau mai departe la lupte cu monștri și labirinturi. A trecut ceva timp până am început să jucăm într-o campanie propriu-zisă și deja facultatea, liceul și serviciul au început să-i afecteze pe jucători. După ceva evoluții și schimbări eu am rămas cu șase jucători la campanie. Însă acest lucru s-a petrecut greu, în decursul a multe luni de joc. Venind tot mai mulți oameni dornici să învețe DnD, nu mai puteam face față la numărul de jucători. O sesiune normală cu un DM normal ar trebui să fie compusă din patru până la șase jucători și un DM. La mine erau sesiuni și de 14 persoane. Până la urmă, cei mai competenți s-au apucat și ei să țină sesiuni, purtând mantia grea a DM-ului. Dorind cu disperare să joc, pentru că voiam să văd lucrurile și din partea cealaltă, la un moment dat nici nu am ținut campanii.



... și la „distraxie"

Omniludis - Organizația Jucătorilor de Tabletop Games

Printre principalele activități ale organizației se numără D&D și Magic: The Gathering. Omniludis numără 34 de membri activi care pot fi admirați (deodată sau pe rând) în fiecare sâmbătă și duminică pe terasa barului clubului studențesc Preoteasa din București între orele 11:00 și 18:00. Persoana de contact este Alin Vlăduca și poate fi contactat la numărul de telefon 0788 473 140 sau pe adresa horzamonk@yahoo.com. Dacă doriți să vă alăturați grupului, el este Omul care vă poate introduce într-o altă lume decât cea construită din bastonașele de Perspico cu leii falși din Bunul Gospodar (da, am o obsesie!). Nu cred că este nevoie să vă mai spun că membrii beneficiază de facilități în obținerea materialelor necesare (fie că este vorba de MTG sau D&D).

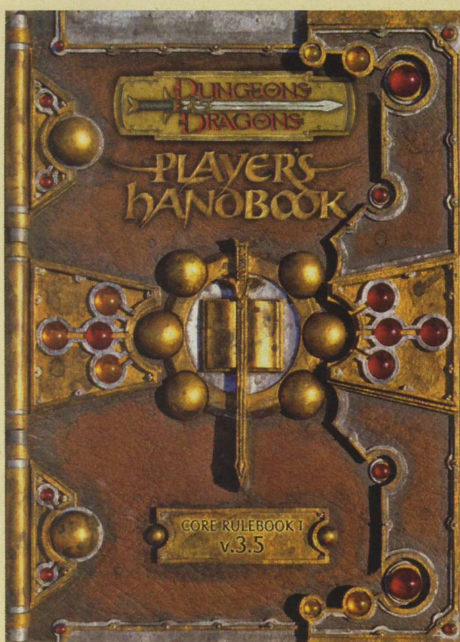
Din cauza acestei disipări, mi-am pierdut interesul. În plus, mulți nu au văzut D&D-ul cum îl vedeam eu și duceau "personajul meu poate face orice" la alte limite. Apăruse un adevărat curent împotriva ideii "personajele sunt eroii unei povestiri pe care o clădim împreună". Personajele deveneau oameni obișnuiți care începeau să facă lucruri obișnuite. Timpul a tot trecut și deja nu mai știam ce grupuri joacă și ce campanii se mai derulează. Devenisem un fel de outsider.

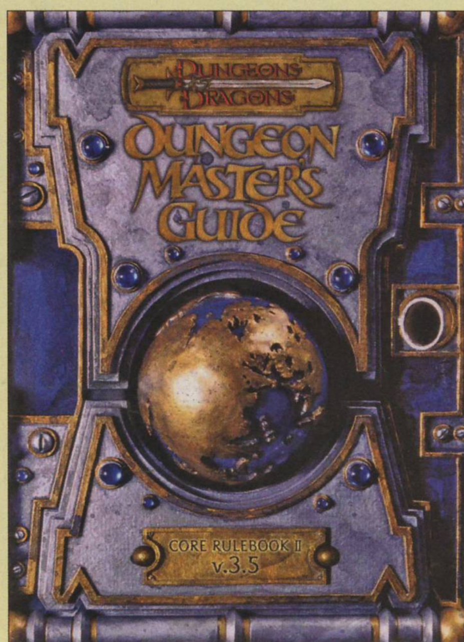
Totul s-a schimbat când, ca prin minune, un american ne-a găsit grupul de pe yahoo. Un jucător foarte bun din Timișoara l-a găsit de fapt pe el și l-a trimis la noi, dar asta am aflat mai târziu. Americanul a ajutat foarte mult comunitatea, chiar dacă poate nimeni nu realizează acest lucru. Fiind un DM cu o experiență de 20 de ani ne-a învățat pe mine și pe alți cinci norocoși foarte multe lucruri despre DnD. Am început să țin campanii de începători din nou și să discutăm cu veteranii despre o posibilă asociație, pentru a organiza fenomenul la alt nivel.

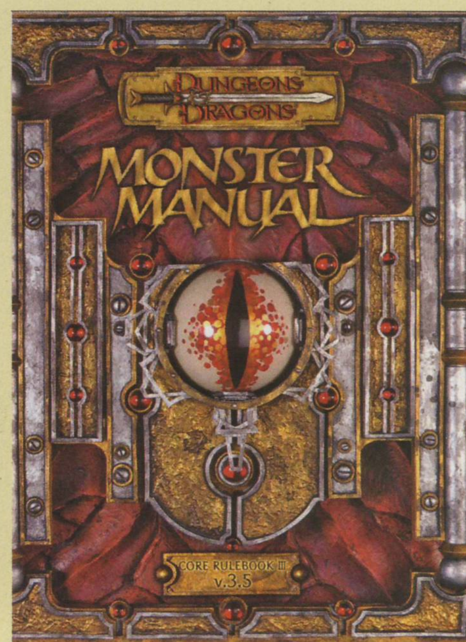
Și așa, avansând ca un personaj din Dungeons and Dragons, am ajuns să constituim o asociație non-profit care se ocupă de jocuri tabletop. Jucătorii de D&D s-au unit cu cei de Magic: The Gathering în această inițiativă și chiar dacă mulți "bătrâni" nu ne-au arătat suportul, noi ne-am descurcat. Acum tot ce rămâne de făcut este să generăm cât mai multe personaje de nivel 1, care la rândul lor să crească și să genereze alte personaje de nivel 1.

■ **Alin Vlăduca aka HorzaMonk**

Cele Trei Table ale Legii







Ce, cum şi, mai ales, câţi...

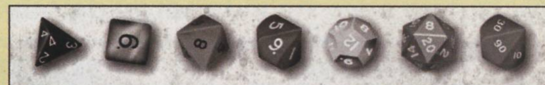
Acum că Horzamonk ne-a înduioşat puţin, e timpul să trecem la lucruri mai complexe şi să facem o scurtă trecere în revistă a „uneltelor" absolut necesare pentru a pune bazele unei sesiuni de D&D. „Resursa" principală este nimeni altul decât jucătorul, un individ cu puţintică imaginaţie, ceva talent actoricesc şi mult timp liber. Mai mulţi jucători formează un Party (Grup Organizat) care îşi poate propune diverse obiective în aventura creată de DM, deşi fiecare jucător poate avea un scop ascuns pe care nu este obligat să-l împărtăşească grupului.

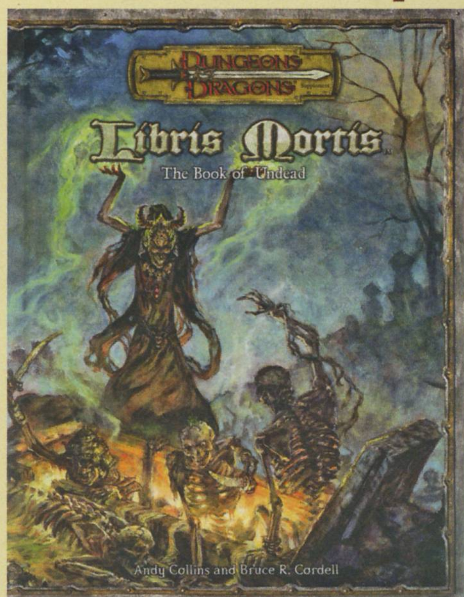
Ca orice „spectacol" care se respectă, o sesiune de joc nu poate avea loc fără un regizor. În cazul nostru, postul este ocupat de Dungeon Master (DM), creierul din spatele aventurii, scenarist de ocazie şi, în general, un mic Demiurg cu jumătate de normă. Deşi nu ia parte activ la aventură, DM-ul este poate cel mai important element al unei sesiuni de role-playing. Un Dungeon Master experimentat poate transforma până şi cumpărăturile zilnice într-o aventură de zile mari, pe când un individ lipsit de talent şi/sau experienţă vă poate alunga definitiv din lumea P&P-urilor. Contrar aparenţelor, DM-ul nu este doar un simplu povestitor. Acesta este arbitru, aplicând regulile din cărţi, judecător, rezolvând conflictele dintre jucători şi, nu în ultimul rând, profesor, învăţându-i pe jucătorii noi regulile jocului. Gândiţi-vă că jucătorii sunt actorii, DM-ul este regizorul, iar scena este însăşi lumea creată de DM. DM-ul dă viaţă lumii în care jucătorii acţionează, plasează diverse obstacole între jucători şi ţinta lor, declanşează evenimente etc.

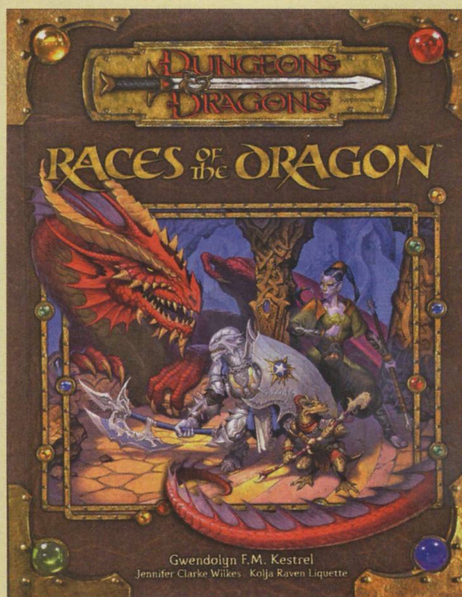

Nenea Raul şi ciracii săi

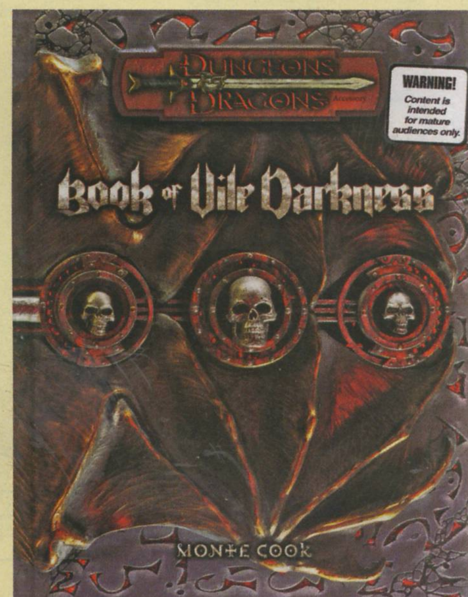
Cunoscând toate aceste lucruri, aţi putea crede că DM-ul este stăpânul absolut, iar "piesa" regizată de el urmează un curs prestabilit. Ei bine, nu este aşa. Spre deosebire de un actor, care respectă cu sfinţenie un scenariu, jucătorul, prin deciziile sale, influenţează cursul acţiunii şi îşi scrie propria poveste în universul "guvernat" de DM. Cu alte cuvinte, deşi acţionează într-o lume controlată în totalitate de DM, jucătorul este stăpân pe propriul său destin. În D&D (valabil pentru orice P&P), limitările unui CRPG (Computer RPG) dispar. Spuneţi adio dialogurilor prestabilite, restricţiilor impuse de engine-ul grafic şi limitărilor izvorâte din imposibilitatea implementării anumitor reguli. Într-un P&P imaginaţia este singura care vă limitează sau vă dă aripi. Bineînţeles, pentru o experienţă cât mai plăcută, e necesar să ţineţi cont de „codul moral" al personajului interpretat. Dacă „interpretaţi" un paladin, de exemplu, încercaţi să vă comportaţi ca unul şi lăsaţi buzunarele neatenţilor în seama hoţilor sau a

O mică parte din tomurile suplimentare









personajelor cu mai puţine scrupule.

Presupunând că dispuneţi de o imaginaţie debordantă, aţi găsit un DM pe placul vostru şi sunteţi mai mult decât nerăbdători să porniţi la drum, o să enumăr câteva dintre ustensilele care nu pot lipsi din



Dragoane, dragoane, toţi eroii doarmeeee...

trusa oricărui împătimit sau începător în ale D&D-ului. Zarurile, cele mai importante unelte, vin în seturi de câte şapte. Astfel veţi găsi într-un pachet un zar cu patru feţe (d4), unul cu şase feţe (d6), unul cu opt feţe (d8), două cu zece feţe (d10), folosite în special pentru determinarea anumitor procentaje, unul cu douăsprezece feţe (d12) şi, cel mai folosit zar, cel cu douăzeci de feţe (d20). Cel mai la îndemână exemplu de folosire a zarurilor este modul cum se calculează damage-ul. Dacă un Longsword face un damage de 2d6 (exemplu absolut aleator), asta înseamnă că atacatorul va arunca de două ori cu zarul cu şase feţe. Ceea ce înseamnă un damage de 2 până la 12 puncte. La fel, un damage de 1d10 se traduce prin "o aruncare a zarului cu zece feţe".

Hărţile joacă un rol deosebit de important în "călătoriile" personajului vostru şi sunt absolut necesare pentru a "ţine evidenţa" locurilor vizitate de aventurieri şi pentru a oferi o imagine de ansamblu. În adiţie, battle-mat-ul, „tabla de şah" a jucătorilor de D&D, este locul unde se vor desfăşura „ostilităţile". Pentru o mai bună orientare, este împărţită în pătrăţele cu latura de doi centimetri. Având în vedere faptul că acest joc se desfăşoară pe ture, este important ca jucătorul să ştie în orice moment unde este plasată fiecare figurină, clădire sau alt element de decor. Este bine de ştiut că 2 cm pe Battle-mat sunt echivalenţi cu 5 picioare (aproximativ 1,5 metri) în "viaţa reală". Dacă nu v-aţi petrecut orele de atelier din şcoala generală pe terenul de fotbal sau la cârciumă, puteţi "orna" tabla de joc cu o serie de elemente de décor lucrate la traforaj sau executate din carton. Pe net veţi găsi o mulţime de scheme ajutătoare. Figurinele de plastic (pot fi înlocuite cu nasturi sau pioni din... Piticot dacă nu vă permiteţi "statuetele" comercializate de Wizards of the Coast) vin ca o completare şi, împreună cu hărţile şi battle-mat-ul, încearcă să ofere jucătorului o imagine de ansamblu cât mai completă.

După cum universul nostru este guvernat de un set de legi mai mult sau mai puţin corecte, şi lumea D&D-ului se supune unor reguli bine stabilite. Şi aşa am ajuns la problema spinoasă a documentaţiei. Cele două Table de Legi ale D&D-ului, indispensabile oricărui jucător, sunt de fapt trei: Player Handbook, Dungeon Master Guide şi Monster Manual. Dacă sunteţi un studenţaş proaspăt sărăcit de xeroxarea unui curs de Analiză Matematică, achiziţionarea lor poate însemna o gaură serioasă în bugetul de austeritate. Totuşi, în spiritul Open License şi pentru a sări în ajutorul celor care nu-şi permit ditamai tomurile, WotC a lansat System Referrence Document (pe scurt SRD), o compilaţie gratuită a regulilor de bază. În "ajutorul" celor trei manuale vin o mulţime de module suplimentare (câteva exemple ar fi Manual of the Planes, Complete Fighter Handbook etc.) care, deşi nu sunt neapărat necesare, ar fi bine să nu lipsească din biblioteca oricărui pasionat.

Pentru o cât mai bună desfăşurare a sesiunii de joc, asiguraţi-vă că aveţi o rezervă mulţumitoare de creioane, radiere, foi suplimentare pentru a ţine evidenţa diverselor evenimente, a inventarului personal, a vrăjilor, punctelor de viaţă, a atributelor etc.

Link-uri utile

System Referrence Document
http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35

Redblade – un generator de personaje
http://www.redblade.org/

Dungeon and Dragons Dice Roller (utilitar de mare folos în lipsa zarurilor)
http://www.wizards.com/dnd/dice/dice.htm

Viitor erou de celuloză

DUNGEONS & DRAGONS
CHARACTER SHEET

BARBARIAN

CHARACTER NAME

PLAYER | CLASS AND LEVEL | RACE

ALIGNMENT | DEITY | SIZE | AGE | GENDER | HEIGHT | WEIGHT | CAMPAIGN

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMPORARY SCORE	TEMPORARY MODIFIER
STR STRENGTH				
DEX DEXTERITY				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
WIS WISDOM				
CHA CHARISMA				

AC ARMOR CLASS — TOTAL = 10 + ARMOR BONUS + SHIELD BONUS + DEX MODIFIER + SIZE MODIFIER + NATURAL ARMOR + DEFLECTION MODIFIER + MISC. MODIFIER

TOUCH ARMOR CLASS | FLAT-FOOTED ARMOR CLASS

HP HIT POINTS — TOTAL | NONLETHAL DAMAGE | WOUNDS/CURRENT HP

DAMAGE REDUCTION

CONDITIONAL AC MODIFIERS

INITIATIVE MODIFIER — TOTAL = DEX MODIFIER + MISC. MODIFIER

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER
FORTITUDE (CONSTITUTION)						
REFLEX (DEXTERITY)						
WILL (WISDOM)						

CONDITIONAL MODIFIERS

BASE ATTACK BONUS | SPELL RESISTANCE

GRAPPLE MODIFIER — TOTAL = BASE ATTACK BONUS + STRENGTH MODIFIER + SIZE MODIFIER + MISC. MODIFIER | SPEED

ATTACK | ATTACK BONUS | DAMAGE | CRITICAL
RANGE | TYPE | NOTES
AMMUNITION

ATTACK | ATTACK BONUS | DAMAGE | CRITICAL
RANGE | TYPE | NOTES
AMMUNITION

ATTACK | ATTACK BONUS | DAMAGE | CRITICAL
RANGE | TYPE | NOTES
AMMUNITION

ATTACK | ATTACK BONUS | DAMAGE | CRITICAL
RANGE | TYPE | NOTES
AMMUNITION

ATTACK | ATTACK BONUS | DAMAGE | CRITICAL
RANGE | TYPE | NOTES
AMMUNITION

SKILLS — MAX RANKS (CLASS/CROSS-CLASS) /

CLASS SKILL	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC MODIFIER
☐	Appraise ■	INT				
☐	Balance ■	DEX*				
☐	Bluff ■	CHA				
☑	Climb ■	STR*				
☐	Concentration ■	CON				
☑	Craft ■ ( )	INT				
☑	Craft ■ ( )	INT				
☑	Craft ■ ( )	INT				
☐	Decipher Script	INT				
☐	Diplomacy ■	CHA				
☐	Disable Device	INT				
☐	Disguise ■	CHA				
☐	Escape Artist ■	DEX*				
☐	Forgery ■	INT				
☐	Gather Information ■	CHA				
☑	Handle Animal	CHA				
☐	Heal ■	WIS				
☐	Hide ■	DEX*				
☑	Intimidate ■	CHA				
☑	Jump ■	STR*				
☐	Knowledge ( )	INT				
☐	Knowledge ( )	INT				
☐	Knowledge ( )	INT				
☐	Knowledge ( )	INT				
☐	Knowledge ( )	INT				
☑	Listen ■	WIS				
☐	Move Silently ■	DEX*				
☐	Open Lock	DEX				
☐	Perform ■ ( )	CHA				
☐	Perform ■ ( )	CHA				
☐	Perform ■ ( )	CHA				
☐	Profession ( )	WIS				
☐	Profession ( )	WIS				
☑	Ride ■	DEX				
☐	Search ■	INT				
☐	Sense Motive ■	WIS				
☐	Sleight of Hand	DEX*				
☐	Spellcraft	INT				
☐	Spot ■	WIS				
☑	Survival ■	WIS				
☑	Swim ■	STR*				
☐	Tumble	DEX*				
☐	Use Magic Device	CHA				
☐	Use Rope ■	DEX				
☐						
☐						

■ Denotes a skill that can be used untrained.
*Armor check penalty, if any, applies. (Double penalty for Swim.)

Character Sheet

În rândurile următoare vă voi prezenta o scurtă parte a unei sesiuni D&D în decursul căreia va vom explica şi câteva elemente de joc. Personajele sunt următoarele: Kethomil Male Half-Elf Rogue (jucat de Zardoz), Lina Female Elf Sorceror (jucată de Sabina), Orrin Male Dwarf Fighter (jucat de Raul) şi Sylphiel Female Human Cleric (jucată de Dana). Dungeon Master va fi Alin Vlăduca, alias Horzamonk.

Grupul de aventurieri a auzit în tavernă zvonuri conform cărora catacombele din oraş ar ascunde comori nebănuite. Dornici de acţiune, glorie şi faimă, aceştia se decid să îşi mai rotunjească veniturile printr-o scurtă incursiune în întunericul de sub oraş.

Kethomil: „Aş dori să mă plimb prin oraş să aflu informaţii despre unde este intrarea în aceste catacombe şi cam ce pericole ne aşteaptă."

Horzamonk: „Aruncă zarul cu 20 de feţe şi adună rezultatul cu skill-ul Gather Information pentru a vedea ce informaţii obţii."

[Kethomil ia zarul şi îl aruncă obţinând un rezultat de 12. Adunând cu punctele de skill din Gather Information, acesta obţine un rezultat total de 18, suficient pentru a afla informaţiile dorite].

Horzamonk: *(întinzând o hartă lui Kethomil)* „Afli că aici este intrarea spre catacombe. Cât despre pericolele ce pândesc dincolo de intrare, afli de la diverse persoane că acel loc este împânzit cu morţi-vii."

[Grupul decide să se îndrepte fără întârziere spre catacombe]

Horzamonk (DM): „Un vânt rece suflă printre morminte, iar aerul pare să se răcească pe măsură ce vă apropiaţi de cavoul central, o construcţie masivă din marmură albă ce pare să fie mai veche decât restul construcţiilor ce o înconjoară. Gargui de piatră stau de pază la uşa principală şi par să vă urmărească." *(Horzamonk aruncă pe ascuns zarul cu 20 de feţe pentru a vedea dacă îşi dă cineva seama că acei gargui sunt vii, însă nimeni nu trece "testul")* „Două uşi din lemn masiv închid intrarea. Ce faceţi?"

Orrin (Dwarf Fighter): „Îmi folosesc cunoştinţele mele despre construcţiile din piatră şi lemn pentru a determina natura şi vechimea structurii."

Horzamonk (DM): „Ce cauţi, mai exact?"

Orrin: „Aş dori să ştiu cât de veche este construcţia."

Horzamonk: „Aruncă un zar cu 20 de feţe şi adună rezultatul cu skill-ul de Search."

[Veţi afla din SRD că zarul cu 20 de feţe este cel mai des folosit. Cu el se determină dacă un personaj trece sau nu de un prag denumit Clasa de Dificultate stabilit de reguli şi/sau DM]

[Orrin aruncă zarul, obţine un 7 care adunat cu numărul de puncte investite în skill-ul de Search şi cu bonusul oferit de rasă totalizează 10]

Horzamonk: *(verifică tabelul unde sunt notate Clasele de Dificultate – DC)* „Îţi dai seama că această construcţie a fost ridicată de către elfi acum 200 de ani. Aceasta este doar o intrare către un complex subteran al cărui scop îţi este necunoscut. Deşi clădirea este aproape o ruină, ai o bănuială că intrarea nu ar cădea foarte uşor. Cât despre uşă, realizezi că este încuiată."

Kethomil (Half-Elf Rogue): „Foarte bine, mă apropii cu mare atenţie de uşile din lemn şi încerc să le deschid."

Horzamonk (DM): „În timp ce Kethomil se apropie de uşi, restul ce faceţi?"

[Fiecare jucător prezintă acţiunile personajului său: Lina se apropie să investigheze o înşiruire ciudată de rune, Orrin îşi pregăteşte grijuliu toporul, Sylphiel scoate simbolul patronului ei, Pelor, zeul soarelui, pregătită să izgonească morţii-vii care ar putea ataca din catacombe]

Horzamonk (DM): „Lina, în timp ce studiezi runele, eşti surprinsă de unul dintre gargui, care încearcă să te prindă." *(aruncă un zar ce reprezintă atacul garguiului)* „Lina,

pentru că ai fost surprinsă, nu îţi adaugi bonusul de Dexteritate la Armură. Ce Armor Class ai acum?"

Lina: „18, pentru că port platoşe, dar nu aveam scutul scos."

Horzamonk: „Ghearele garguiului lovesc fără succes în armura ta solidă. Ceilalţi din grup vedeţi că doi gargui care păzesc intrarea se ridică şi se îndreaptă către voi. Aruncaţi zarul cu 20 de feţe pentru a stabili cui aparţine iniţiativa."

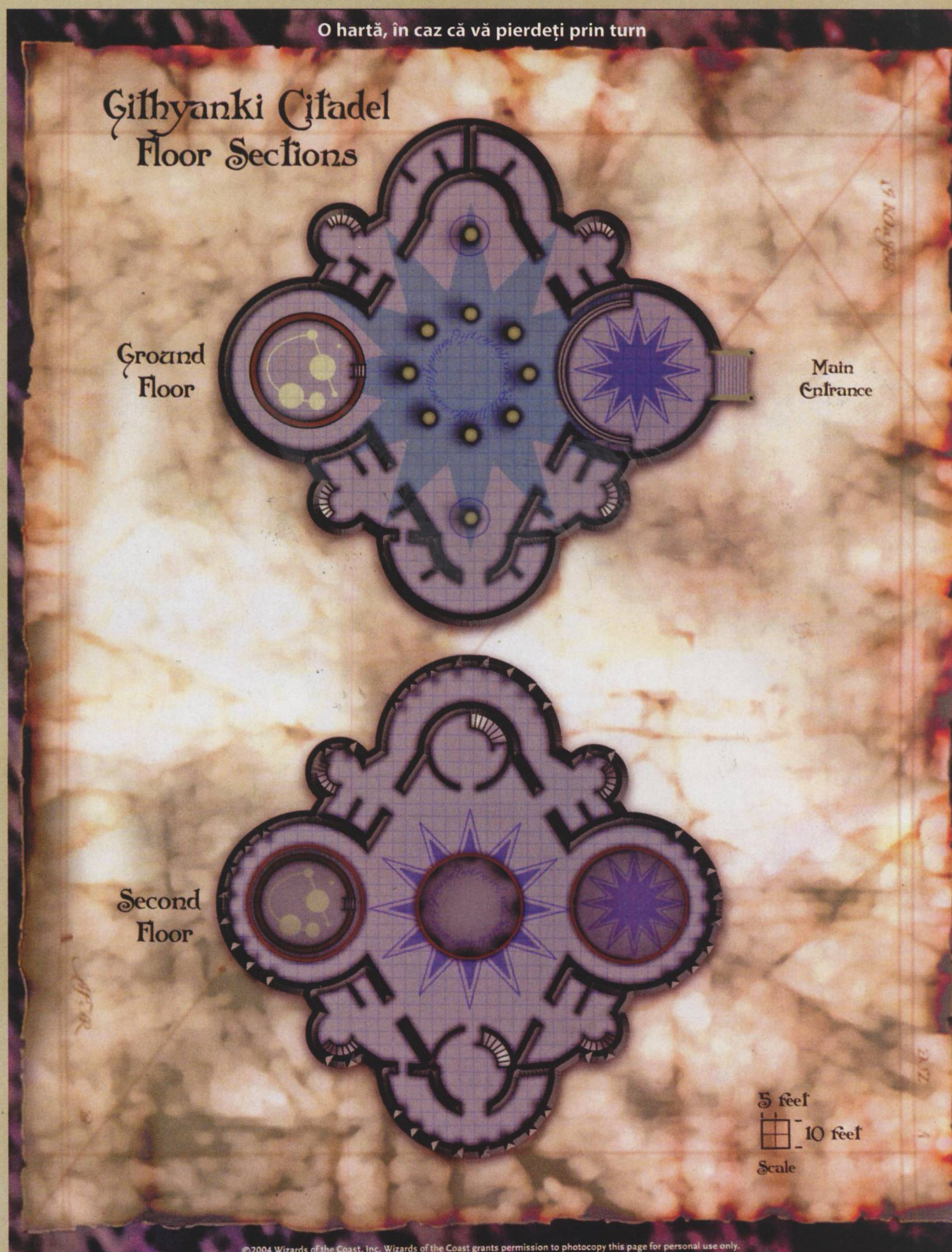
[După ce fiecare aruncă pentru iniţiativă, DM notează valorile şi scrie pe lista sa ordinea atacurilor. Se pare că garguii vor acţiona ultimii]

Orrin: „Pentru Moradin! Şarjez către garguiul ce o atacă pe Lina! *(Aruncând zarul cu 20 de feţe şi adăugând bonusurile de rigoare acesta reuşeşte să lovească garguiul cu un scor de 18 – mai mare decât Armor Class-ul monstrului. Pentru a calcula damage-ul, Orrin aruncă zarul cu 10 feţe la care adaugă bonusurile aferente totalizând 12 damage)*

Kethomil: „Ia de aici, gargui netrebnic! Trag cu arcul meu în al doilea gargui." *(Aruncând d20, Kethomil reuşeşte să lovească garguiul. O aruncare a zarului cu şase feţe relevă un damage de 4 puncte)*

Syphiel: „Simte puterea lui Pelor, creatură infernală! Atac şi eu în al doilea gargui." *(Syphiel aruncă zarul cu 20 de feţe, dar rezultatul – 1 – indică o ratare critică)*

O hartă, în caz că vă pierdeţi prin turn



Lina: „Fug de gargui şi castez vraja Magic Missile pe garguiul atacat de Orrin" *(Deoarece această vrajă loveşte automat, se aruncă doar zarurile de damage. Două aruncări cu zarul cu patru feţe – 2d4 – plus bonusul dat de nivelul clericului – 2 – indică un damage de 8 puncte)*

Horzamonk: „În timp ce Lina fuge către o poziţie mai favorabilă şi aruncă vraja, Orrin şarjează eroic către primul gargui lovindu-l destul de puternic. În timp ce atacă, Syphiel face un pas greşit, nu reuşeşte să lovească şi ajunge faţă în faţă cu al doilea gargui în care se afla înfiptă săgeata pornită din arcul lui Kethomil. Primul gargui, neimpresionat de loviturile aventurierilor, îl atacă pe Orrin." *(Aruncă zarul cu douăzeci de feţe – 1d20 – pentru a stabili dacă atacul garguiului îl nimereşte pe Orrin. Rezultatul indică o lovitură ratată).* „Al doilea gargui se repede spre Syphiel" *(Aruncă iarăşi 1d20 şi se pare că atacul acestui gargui îşi atinge ţinta şi nimereşte pentru 4 damage.)*

Syphiel: „Ouch! Gargui rău!... aveam 17 Hit Points, iar acum mai am 13. Rezist eu, mai am şi vrăji de vindecare."

Acesta a fost un doar exemplu minor de sesiune D&D. Aceasta de obicei durează între şase şi opt ore de joacă intensă şi distractivă sau, dimpotrivă, foarte plictisitoare şi stresantă, acestea depinzând nu numai de MJ, ci şi de jucători. Repet, spre deosebire de un CRPG, unde lipsa de imaginaţie nu constituie un neajuns major, un P&P (D&D, în cazul nostru) nu poate fi abordat fără o doză cât de mică de fantezie.

■ **Toma Alexandru aka Zardoz**

■ **Ivlev Raul Tiberiu aka Lord Drakkan**

Sunt perfect conştient că materialul de mai sus nu reprezintă nici măcar a zecea parte dintr-un tutorial D&D, însă rolul lui nu este de a familiariza „neofitul" cu sistemele de reguli, ci doar de a-i deschide apetitul pentru un fenomen pe care gamerul român se încăpăţânează să-l ignore, deşi are în spate mai mult de 30 de ani de istorie şi un potenţial fantastic. Site-uri de referinţă sunt prea multe pentru a compila o listă, dar puteţi începe căutările de la www.wizards.com, site-ul oficial al oamenilor de la Wizards of the Coast, compania care livrează D&D pe pâine. Mult succes şi la cât mai multe aventuri!

Huxley

FPS-ul merge mai departe

Ideea de a îmbina elementele unui FPS în care acțiunea explozivă abia dacă-ți lasă puțin timp de respiro cu gameplay-ul complex și aspectele sociale specifice unui MMORPG nu este deloc nouă, Sony Online Entertainment demonstrând cu al său Planetside că mariajul poate funcționa cu succes. Sony nu se poate lăuda însă și cu un succes de casă al jocului, chiar dacă a strâns un număr relativ mare de adepți în jurul lui, iar concurența aproape inexistentă n-ar fi trebuit să îi dea bătăi de cap. Timpul însă, le schimbă pe toate, le întoarce pe toate fețele, iar MMO-urile au ajuns să atragă un număr din ce în ce mai mare de jucători, pasul către un MMOFPS în adevăratul sens al combinației dintre genuri fiind inevitabil. Și totuși, Planetside nu stârnește interesul unui gamer care a devenit din ce în ce mai pretențios și mai mofturos. Pe de altă parte, oamenii de la NCSoft (Lineage, Guild Wars, Auto Assault, City of Heroes etc.) au mirosit încă de acum câțiva ani tendințele MMO-urilor de a-și diversifica oferta și ne-au „amenințat" cu Tabula Rasa, un MMO cu accente de shooter la persoana a treia, care continuă să „amenințe" cu o dată a lansării necunoscută și puțin cam îndepărtată de mustățile noastre dacă dăm crezare zvonurilor. Dar nici că-mi mai pasă, deoarece în urmă cu un an s-a întâmplat ceva. Engine-ul Unreal 3 ne-a arătat lumina, Epic Games mi-a fluturat un Gears of War apetisant

- **Producător** Webzen
- **Distribuitor** Webzen
- **ON-LINE** www.webzengames.com/Game/Huxley
- **Data apariției** prin 2007



Say hello to my little friend





Zâmbește-mi, păpușă!


Eşti sigur că pe aici ţi-ai scăpat agrafele?


Îmbarcarea, că ne prinde ploaia!


Uite, acolo mergem

prin faţa ochilor, iar coreenii de la Webzen m-au ameţit cu Huxley, un MMOFPS pur-sânge care la prima vedere le are pe toate - schimburile frenetice de gloanţe din orice FPS care se respectă, o lume online vastă în care să socializăm până când ni se face rău şi un engine care promite să ne lase cu gurile larg căscate.


Să facem prezentările...

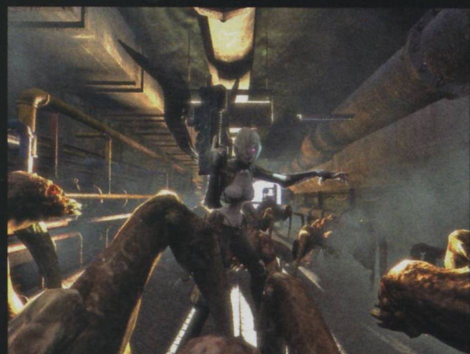
Resursa, bat-o vina!

Acţiunea din Huxley ne aruncă într-o lume post-apocaliptică mereu în schimbare, răvăşită de efectele aşa-ziselor Nuclearites care au întors Pământul cu fundul în sus - cutremurele au răvăşit întreaga planetă, nivelul mărilor a crescut, iar clima a luat-o razna. Ca un făcut, omenirea a evoluat într-un asemenea hal încât s-a împărţit în două specii distincte: sapieni şi alternativi. Resursele sunt foarte puţine, iar cele două facţiuni nu se înghit una pe cealaltă, motiv pentru care se bat între ele cu tot ce au mai ascuţit la îndemână pentru a obţine controlul total asupra unei resurse energetice vitale supravieţuirii: Lunarites.

După cum aţi ghicit, înainte de a intra în pâine, jucătorul va avea de ales căreia dintre cele două facţiuni i se va alătura, acţiunile ulterioare ale acestuia având repercusiuni nebănuite în viitor, având în vedere că de ceea ce face poate depinde supravieţuirea speciei. Ca în orice RPG, personajul va creşte în nivel odată cu trecerea timpului, va învăţa noi skill-uri, va pune mâna pe arme din ce în ce mai devastatoare şi va adopta diverse tactici de joc pe care le va folosi apoi în bătăliile şi quest-urile specifice fiecărei facţiuni. În PvP, conflictele la scară mare dintre sapieni şi alternativi vor aduna laolaltă peste o sută de jucători, care aleargă de colo-colo zburându-şi creierii unii altora.



Producătorul a declarat că serverele pe care se va lăfăi Huxley sunt special concepute pentru a permite accesul a milioane de jucători angajaţi în cafturi sângeroase de proporţii epice. Webzen susţine însă că agerimea şi rezistenţa armurilor nu ne vor ajuta prea mult într-o bătălie dacă nu vom pune accentul pe cooperarea cu restul party-ului, deoarece supravieţuirea va depinde de strategia adoptată la faţa locului şi de tacticile ce urmează a fi aplicate în toiul bătăliei. Iar ca să ne facă viaţa şi mai grea, producătorii au promis introducerea unui umăr însemnat de NPC-uri, care vor ataca pe nesimţite ambele tabere, dacă se simt deranjate sau ameninţate. Dacă un jucător cade în timpul luptei, acesta se va materializa abia după o anumită perioadă de timp şi va fi penalizat - scorul personal va refuza să mai crească, iar echipa sa va fi temporar slăbită, din cauza


Gălăgie prin canale


50?! Nu laşi la 25?


Un urât periculos


Pauză de-o țigară

revenirii întârziate a nefericitului pe câmpul de luptă.

Webzen a mai declarat că fiecare zonă de conflict este gândită în funcție de mai multe criterii. Dacă, de exemplu, în mediul urban ne va fi mult mai ușor să accesăm o asemenea zonă, ei bine, când ieșim din oraș vom avea nevoie de vehicule pentru a ajunge la destinație, care poate fi foarte bine un canion sau un loc din inima preeriei. Producătorul a decis să le împartă în trei categorii, fiecare dintre ele având un rol precis: de asalt, suport și transport, introducerea unor vehicule mai

Cu așa chestie, să tot ieși la agățat

avansate fiind încă posibilă. Rămâne de văzut cât de bine s-ar putea integra ele în peisaj și dacă într-adevăr își au locul în joc, deoarece, chiar dacă vom avea multe la dispoziție, în Huxley nu se va pune accentul pe vehicule. Folosirea lor poate fi însă esențială la aplicarea unor strategii de joc.

Între două...

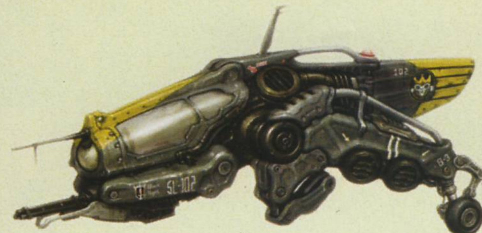
... bătălii ne vom putea relaxa în voie, vom face afaceri și ne vom povesti pățaniile într-unul din cele două orașe gigant prezente în joc. Nu știu cât de bine reiese din imagini, dar orașele sunt pur și simplu imense și foarte detaliate, iar mediul înconjurător se anunță a fi de-a dreptul impresionant din punct de vedere vizual. Mulțumită engine-ului Unreal 3, Huxley ne va răsfăța ochii cu un număr la fel de impresionant de poligoane împărțite cu dărnicie, bump-mapping cât cuprinde, animații realiste și efecte speciale care ne vor da pe spate. Totul pentru a crea iluzia unui univers funcțional și credibil până la ultimul fir de praf. Eu unul sunt curios însă cât de bine va funcționa partea de FPS a jocului în tandem cu elementele caracteristice unui MMORPG, pentru că în teorie sună al naibii de bine.


Mai, te uiți cam urât...

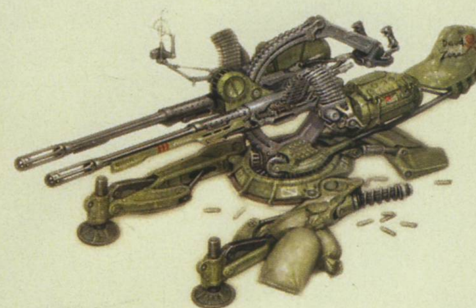
De pipăit, la anu'.

■ KiMO


Natura ne invită la plimbare











MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Coaliția Super Mega Giga Hiper

- **Producător** Beenox Studios
- **Distribuitor** Activision
- **ON-LINE** www.marvelultimatealliance.com
- **Data apariției** sfârșitul anului

Nu v-ați plictisit să vedeți cum iau bătaie personajele negative peste tot? Au încercat pe foaie, peliculă sau monitor, cu planuri ingenioase și puternic motivate, însă mereu în zadar. Nu scapă nicicum și nicăieri de foștii cercetași, în prezent oameni de birou, care au un hobby secret, hotărâți să dejoace orice tentativă malefică a celor certați cu legea, și poartă un costum, de obicei mulat, ca să nu incomodeze la zbor. Așa că cine are alergie la super-eroi va fi cu siguranță îngrozit de Marvel: Ultimate Alliance, pentru ceilalți însă line-up-ul propus de Activision poate fi un bun motiv de bucurie.

Povești cu zmei și feți frumoși

În mod evident, în Ultimate Alliance ne vom trezi implicați în eterna luptă dintre bine și rău din universul Marvel. Însă de această dată un singur super-erou nu mai poate opri planul malefic născocit de Dr. Doom, Galactus și mica lui organizație Masters of Evil. Ca de obicei, aceștia nu se încurcă cu lucruri mărunte și au fixat un obiectiv care nu mai are nevoie de prezentare: „take over the world". Și dacă băieții răi s-au gândit să lupte cot la cot (mai lipseau doar Pinky and the Brain), atunci și cei din tabăra preocupată de binele planetei au trecut peste orgoliile personale și au format o alianță. Așa că în premieră își vor uni forțele Spider Man, Captain America, The Thing, Blade sau Ghost Rider. Dacă vă întrebați de ce nu pun umărul și Super Man sau Batman, răspunsul este simplu. Aceștia aparțin celuilalt gigant al benzilor desenate, DC Comics, și sunt ocupați cu salvarea planetei într-un alt joc, tot action/RPG, Justice League Heroes, pregătit de Eidos. Revenind la universul Marvel și la jocul Ultimate Alliance, trebuie spus că vom putea controla 20 de personaje, iar în total pentru acest joc este anunțată prezența a peste 140 de nume din domeniu. Practic, o bună parte din marea familie Marvel Comics a ajuns în action/RPG-ul celor de la Activision. Locațiile confirmate până acum sunt Atlantis, Skrull Throneworld, The Helicarrier și Latveria, aceasta din urmă fiind o super-putere condusă de Dr. Doom, aflată între România, Serbia și Ungaria. Tot legat de povestea acestui joc, trebuie precizat că se va desfășura într-un mod dinamic, iar acțiunile și deciziile noastre vor influența cursul acțiunii. De asemenea, finalul jocului ne va prezenta un cutscene care va repovesti totul în funcție de felul în care am abordat mulțimea de momente cheie, presărate de-a lungul jocului. Producătorii au insistat pe acest tip de storyline pentru a oferi jucătorilor senzația că ei schimbă într-adevăr deznodământul și că nu sunt aruncați într-o poveste care curge de la sine, indiferent de acțiunile lor. La acest capitol, Activision a colaborat și cu C.B.Cebulski, scenarist la Marvel Comics, așa că sunt șanse să ne bucurăm și de o intrigă interesantă.


Eu cu cine dansez?


Mda, noi tocmai plecam


Bine că stați și vă uitați

În Marvel: Ultimate Alliance, misiunea noastră va fi să formăm o echipă de patru personaje, cu ajutorul căreia să oprim la timp ceata de răufăcători. Pe măsură ce vom acumula puncte de experiență de pe urma confruntărilor, abilitățile eroilor noștri pot fi îmbunătățite în mod individual sau, la alegere, pentru toți membrii deodată. Însă nu prin selectarea anumitor skill-uri, ci prin deblocarea unor skin-uri, care aduc cu ele puteri și abilități noi, influențând și modul în care vom folosi respectivul personaj din acel moment. Fiecare din cele 20 de personaje vine cu caracteristici proprii care respectă în mare măsură „realitatea Marvel" și aici nu ne referim doar la skill-uri sau echipamente, ci și la atitudine sau trecut. De exemplu, Wolverine își păstrează atitudinea cu care ne-a obișnuit, Captain America are în dotare un scut care poate fi aruncat și cu care putem face curățenie foarte eficient, iar Spider Man poate înveli inamicii în faimoasa lui pânză și îi poate pune la odihnă agățați de tavan. Pe parcursul jocului vor fi ascunse și câteva misiuni secrete pe care le putem activa dacă găsim anumite reviste cu benzi desenate, bine ferite de ochii noștri. Gameplay-ul din Marvel: Ultimate Alliance va fi în mare măsură axat pe lupta de proximitate, cu fiecare personaj înzestrat cu lovituri și combo-uri personalizate. Pe lângă obiectele din inventarul propriu, pentru o corecție eficientă, vom putea utiliza și altele întâlnite prin decorurile jocului. Viteji din Marvel: Ultimate Alliance vor mai beneficia și de super puteri, care însă nu pot fi folosite mereu, ci doar după ce acestea se reîncarcă.



Fără HC și Chip

Atât eroii din Marvel: Ultimate Alliance, cât și partenerii lor de joacă au fost pregătiți să impresioneze prin felul în care se prezintă: costume multe, minuțios realizate și o mulțime de combo-uri și abilități care să ofere gamerilor un adevărat spectacol vizual. Cele 17 locații ce ne vor plimba prin aer, pe și sub pământ sunt pline de obiecte cu care putem interacționa și care vor face confruntările mai dinamice și interesante. Pe partea de sunet e promis un voice acting care să dea credibilitate evenimentelor și care să ne prindă cât mai ușor în mijlocul evenimentelor. Multiplayer-ul, offline și online, pare și el o variantă interesantă prin opțiunile sale co-op și competitiv. Target-ul celor de la Activision nu exclude pe nimeni și jocul va apărea spre sfârșitul acestui an atât pentru PC, cât și pentru Xbox, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PSP, GBA și Gamecube. Pentru această muncă Activision a apelat la patru producători diferiți, responsabilitatea pentru varianta de PC revenindu-le celor de la Beenox Studios. Închei cu speranța că aceștia își vor face treaba într-un mod excepțional, ar fi păcat altfel, cu atâtea nume mari. HI YO SILVER!

■ **Rzarectha**

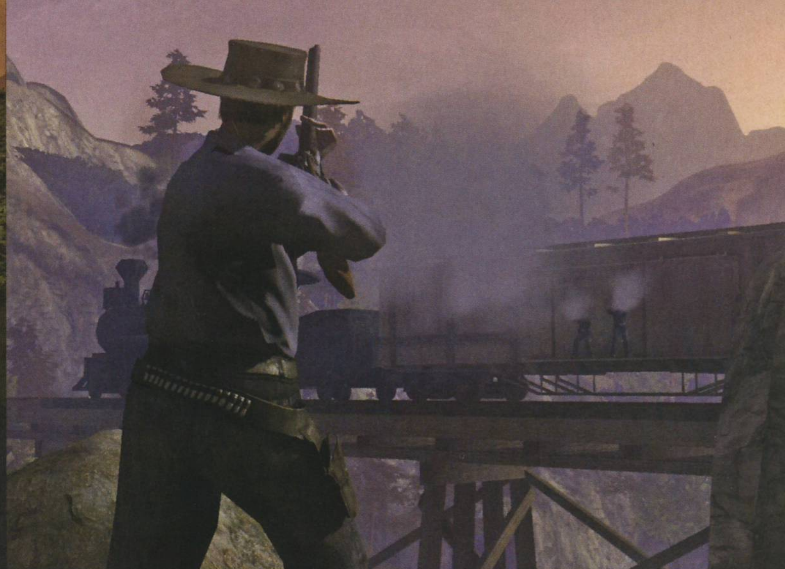
BLADE



Univers
Marvel Universe
Numele real
Eric Brooks
Alte identități
Daywalker, Switchblade, Frank Blade
Ocupație
Vânător de vampiri
Cetățenie
U.S.A.
Locul nașterii
Necunoscut
Membru în grupările
Formerly Noah van Helsing's vampire hunters, Nightstalkers, Midnight Sons, the Nine, Quincy Harker's vampire hunters, Ogun Strong's vampire hunters, Bloodshadows gang
Puteri
Enzimele din sângele său l-au făcut imun la mușcăturile vampirilor și la procesul de îmbătrânire al organismului. După ce a fost mușcat de Morbius, Blade are multe din atuurile vampirilor, fără însă să fie afectat de slăbiciunile lor. Are o forță supraumană, simțuri și rezistență puternic dezvoltate și un plus la vindecare.
Abilități
Blade este expert în artele marțiale și practic în majoritatea armelor cunoscute de om.


Treci aici șopârla urâtă!





Call of Juarez

No, dacă ne cheamă, om mere...

Sergio Leone era italian, Karl May bea bere pe malul Rinului şi n-a părăsit Germania natală, iar Lee Van Cleef îndeplinea cu succes rolul de fiu de emigrant olandez. Cu alte cuvinte, cei mai cunoscuţi fabricanţi de western-uri nu prea au nicio legătură cu bazele din preerie care au reuşit în cele din urmă să neutralizeze acidul indian. Nu e de mirare că Ubisoft a tocmit o companie poloneză, Techland, pentru a produce un FPS ca la carte situat în perioada tulbure a Americii. Şi a Mexicului (situaţia nu s-a schimbat prea mult nici în prezent). Call of Juarez, căci aşa se va intitula viitorul joc care mă va învăţa să dorm cu Colt-ul sub pernă, va fi, după cum am mai spus, un FPS care, asemenea lui Gun (l-aţi „cunoscut" într-un număr mai vechi), va încerca să redea cât mai fidel atmosfera sumbră a adevăratului Vest Sălbatic. Uitaţi de un John Wayne curăţel şi mirosind a lavandă şi spuneţi „bine-ai venit!" unui Lee Van Cleef putred până în măduva oaselor.

Cei doi care-au speriat Estul

Pentru a ne capta atenţia, polonezii vor pune la treabă nu unul, ci două personaje pitoreşti, izvorâte parcă din western-urile italiene filmate în Israel cu actori americani. Să revenim, totuşi, la nelegiuiţii noştri virtuali. Billy, supranumit Candle, este adolescentul tipic cu limba prea lungă şi răbdarea prea scurtă. În urma unui conflict cu tatăl vitreg, Billy îşi ia tălpăşiţa şi se întoarce după câţiva ani pentru a-şi găsi familia masacrată, singurul indiciu fiind un mesaj scrijelit pe unul dintre pereţii colibei: „Call of Juarez". Şi cum o nenorocire nu vine niciodată singură, Ray, unchiul vitreg al lui Billy, îşi face intrarea triumfală exact când ghinionistul Billy examina cu atenţie scena măcelului. O situaţie clasică din categoria „nu e ceea ce pare, iubitule, nu da la faţă!" se transformă într-o vânătoare de zile mari pe care jucătorul o va urmări, pe rând, prin ochii vânătorului, respectiv ai vânatului.

Judecător, jurat şi călău

Zăbovesc puţin asupra personajului Ray. În timp ce Billy este un tip mai subtil, care preferă siguranţa relativă dată de un sprint sănătos din faţa gloanţelor, Ray este tot ce şi-ar putea dori un copilaş de 25 de ani (adică je)

- **Producător** Techland
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** www.callofjuarez.com
- **Data apariţiei** septembrie 2006

pe care visul de a deveni un pistolar vestit (şi noaptea pirat) nu l-a părăsit nici în clipa în care n-a fost în stare să ucidă nici măcar ţânţarul care i-a nenorocit antebraţul. Fost pistolar, actualmente preot, Părintele Ray era cât pe ce să renunţe la Colt-ul său preferat în favoarea Bibliei. Din fericire pentru miile de gloanţe care erau cât pe ce să intre în concediu, Ray a realizat subit că are două mâini în care ar încăpea fără nicio problemă şi o Biblie neagră micuţă şi un pistol argintiu. Ca o paranteză,



Acupunctura te va salva



Mai tragem un foc şi chemăm pompierii

am o mare bănuială că una dintre sursele de inspirație ale polonezilor a fost personajul interpretat de Lee Van Cleef în „Pistola di Dio" (căutați singuri pe IMDB). Cu un asemenea personaj hotărât să fie judecător, jurat şi călău, vă închipuiți că Billy este departe de a fi clientul ideal al unei companii de asigurări.

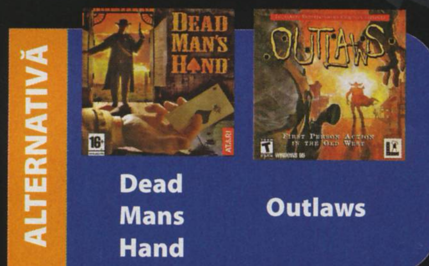
Dublu Impact

Având la dispoziție asemenea personaje pitorești, ar fi fost și păcat dacă Techland nu le-ar fi exploatat până la sânge. Pe parcursul aventurii vom căpăta ocazia să-l ferim pe Billy de plumbul lui Ray şi să umplem cimitirele cu ghinioniştii care se întâmplă să stea între Părintele Ray şi vânatul său. După cum pomeneam mai sus, Billy este un individ retras, pentru care perspectiva unui mormânt rece nu-l încântă din cale-afară. Ca urmare, misiunile care-l au ca protagonist ne vor testa abilitatea de a fugi din fața primejdiei cât ne țin picioarele. O biciușcă marca „Indiana Jones" îi va fi sprijin de nădejde, iar pasiunea pentru giumbuşlucuri îl va ajuta să ajungă în locuri greu accesibile. Pentru a întregi experiența de joc, o doză mititică de stealth va fi necesară pe alocuri.

Ray, în schimb, este un tip direct, dintr-o bucată, care nu se sfiește să reducă la tăcere bețivanii violenți dintr-un saloon ostil. Cu Biblia într-o mână şi pistolul în cealaltă, Părintele răspândește cuvântul Domnului pecetluind legământul dintre nelegiuit și Demiurg cu un plumb bine țintit. La modul serios, Techland ne-a promis că, între două împușcături, vom avea plăcerea să speriem răufăcătorii cu o serie de citate bine alese din Cartea cea Bună. Când vorba „bună" nu va da rezultate optime (de genul „run to the hills!!"), Reverendul va pune mâna pe al doilea pistol şi bandele de nemernici vor experimenta pe pielea lor vechea zicală sudistă, „double the gun, double the fun!". Ca o paranteză, pistoalele vor fi controlate separat (cele două butoane ale mouse-ului), iar un slow motion hollywoodian ne va transforma în niște mici vrăjitori ai prafului de pușcă.

Vest(ic)ul şi Sălbaticii

Controlați de un AI performant, clienții cioclului (adică sutele de nihiliști care vor încerca să ne pună bețe în roate şi plumb în coaste) vor face tot posibilul să rămână în viață și, mai mult, să ne-o scurteze pe a noastră. Fericiții care au putut butona versiunea de preview se jură cu mâna pe trăgaci că inamicii s-au dezbărat de prostul obicei de a se repezi în gloanțele inamicului ca generalul Ieremia Grigorescu la Mărășești şi au bunul simț de a căuta adăpost când li se pare că jucătorul este din cale-afară de înverşunat.



Dead Mans Hand
Outlaws

Fiindcă Vestul Sălbatic n-ar fi fost atât de sălbatic fără un mustang sau doi, decapotabilele consumatoare de ovăz s-au bucurat de toată atenția. Și cum nimic nu este mai frumos decât un schimb de „politețuri" din goana calului, țin să le mulțumesc în mod expres celor de la Techland pentru măreața lor idee.

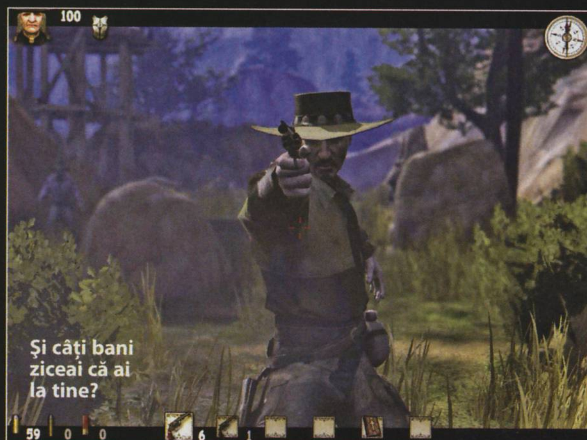
Vestea cea mai bună este că, în afară de o experiență single player, ni s-a promis un multi de zile mari. Am fost informați că, în multiplayer, ni se va oferi ocazia să participăm la o serie de evenimente majore din istoria zbuciumată a consumatorilor de hamburgeri, unde prin „evenimente" înțelegem jafuri de trenuri și, ocazional, câte-o spargere faimoasă. Astfel, dacă v-ați dorit în secret să fiți Billy the Kid, banda lui Jesse James (pe rând sau toți deodată) sau mustăciosul Earp, în septembrie veți avea ocazia să vă împușcați visul.

Ce-i lipseşte Colt-ului... teacă de mărgăritar

După cum puteți observa şi din screenshot-uri, toate aceste bunătățuri vor fi livrate într-un pachet grafic de zile mari. Engine-ul grafic Chrome (o altă producție a polonezilor) a fost adus la zi şi pus serios la treabă în Call of Juarez. Deşi nu se ridică la nivelul unui Half-Life 2, de exemplu, motorașul va arunca în ochii gamerilor o serie de elemente specifice unui joc al anului 2006 și va fi în stare să genereze spațiile deschise specifice unui joc situat în Vestul Sălbatic. Efectele de particule avansate și animațiile ragdoll sunt doar unele dintre puținele bombonele pe care ochii le vor rumega în septembrie. Mai mult, materialele (în special lemnul) din micul univers virtual vor avea aceleași proprietăți ca şi cele din lumea reală. Lemnul, de exemplu, material principal de construcție, va putea fi „convins" să ardă, lucru deosebit de util atunci când lângă casa din care țâșnesc gloanțe ca dintr-un cuib de mitralieră se află câteva butoaie cu praf de pușcă.

În concluzie, într-o lume saturată de shooter-e WW2, naziști, hitleri, mutanți şi sataniști, orice „deraiere" de la rețeta clasică este mai mult decât bine-venită, iar de fiecare dată când „industria" a uitat puțin de WW2 şi s-a întors în timp pe la 1800, am avut parte de un adevărat festin gameristic. Ceva îmi spune că septembrie, când Juarez ne va chema, va fi o lună bună pentru pistolarii de ocazie. Şi dacă ne va chema, ne-om duce cu toții...

■ cioLAN


Și câți bani ziceai că ai la tine?

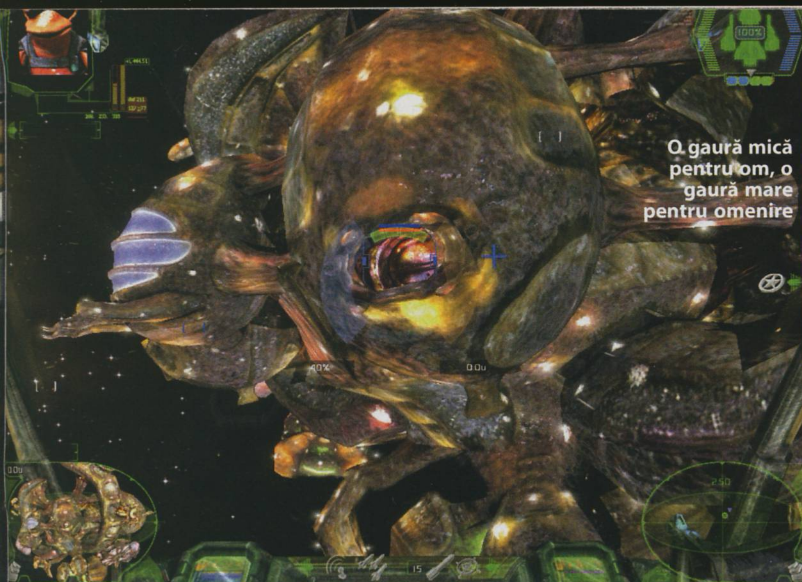

Uită-te în țeava asta și zi-mi ce vezi

DARK STAR ONE

Sprechen sie Deutsch?

O troşcoletă galactică

Pretty lights! Me wanna!


O gaură mică pentru om, o gaură mare pentru omenire


Bine ați venit la Hotel Jupiter

- **Producător** Ascaron
- **Distribuitor** CDV
- **ON-LINE** www.darkstar-one.com
- **Data apariției** august 2006

Ca orice „babalâc" cu HC și o sete neostoită de explorare, comerț spațial și încleștări galactice, m-am bălăcit în universul Elite până ce aproape am rămas fără amprente. După o îndelungată și nemeritată pauză, Origin s-a îndurat de noi și, între două Wing Commander liniare ca o scândură de fag, a strecurat un Privateer sănătos, care ne arunca într-un univers ce se cerea explorat și exploatat până la epuizare. Nostalgie sau nu, cert e că, până la apariția (poate și după, dar asta n-o s-o știți niciodată) lui X: Beyond the Frontier, am considerat Privateer-ul drept etalon în domeniul simulatoarelor spațiale care nu se sfiau să te transforme în comis-voiajor stelar sau, la alegere, într-un adevărat Lorenzo Lamas (nenea renegatu') intergalactic. Sunt aproape sigur că se vor găsi câțiva cârcotași care-mi vor da cu Freelancer-ul în cap, dar le-o voi reteza scurt: liniaritatea excesivă și lipsa elementelor care i-ar fi dat dreptul să-și poarte numele cu mândrie l-au scos din mica mea listă. A existat, bineînțeles, un Privateer 2, care, din păcate a căzut în patima FMV-urilor și s-a îndreptat mai mult spre ideea de film interactiv cu mici pauze de încăierări prin spațiu. La capătul opus, X2 și X3 au pus prea mult accentul pe libertate și ne-au trântit un storyline pus acolo în dorul lelii. Omușorii de la Ascaron, care au avut timp berechet să studieze neajunsurile „concurenței", plănuiesc (nemții deja îl au) să ne lovească drept în moalele capului cu DarkStar One, joc descris (cu o modestie ieșită din comun) de ei ca „un Freelancer făcut cum trebuie". Dacă poporul meu n-ar fi întors armele împotriva Reich-ului aproape vecin și prieten și dacă o profesoară mult prea zeloasă nu mi-ar fi indus o ură viscerală față de dulcele grai al Kaiserului, acum ați fi avut un review de toată frumusețea, având în vedere că DarkStar One (zice-se) a poposit pe meleagurile băutorilor de bere care probabil l-au băut până acum. Dar cum varianta pentru vorbitorii de limbă engleză ne va vizita doar în luna august, vă veți mulțumi și cu un preview micuț (nu de alta, dar vreau să-mi păstrez cuvinte și pentru review-ul din luna septembrie și n-aș prea vrea să le folosesc pe toate aici).

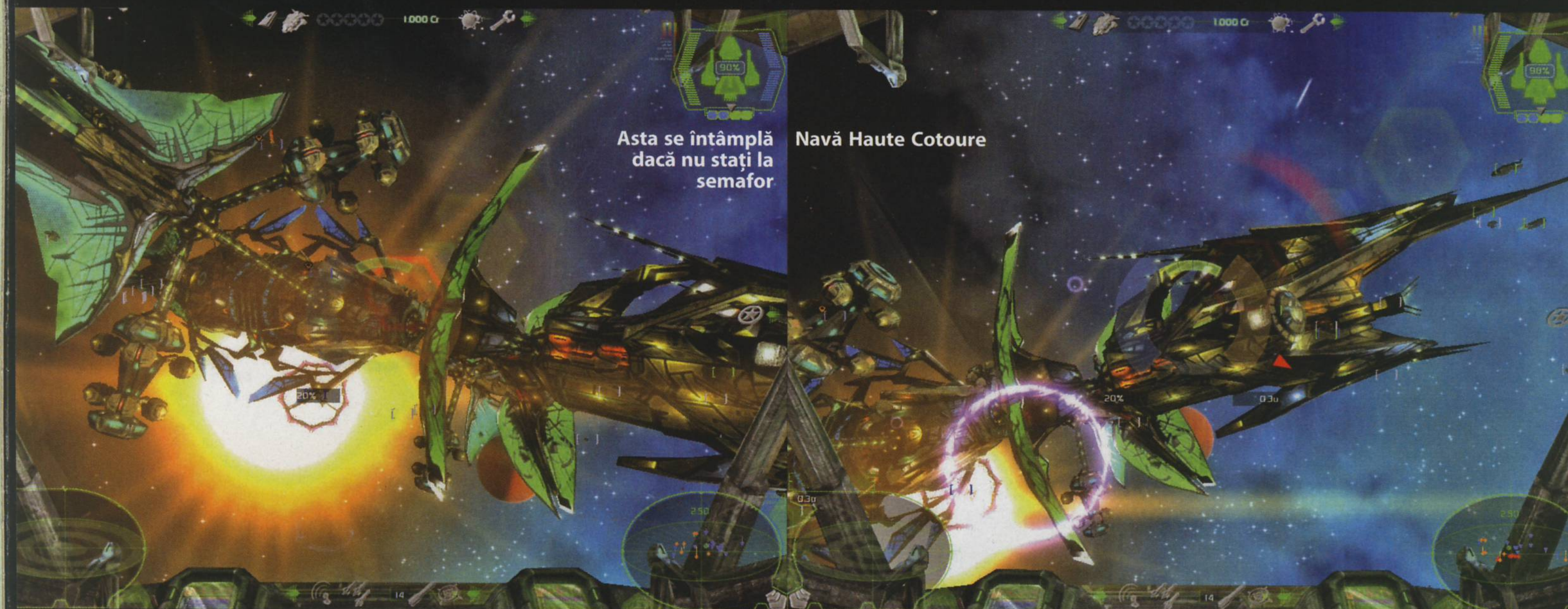
Ja, Ich bin ein Freelancer!

Pentru a se asigura că DarkStar One va oferi un storyline musculos și atrăgător (cum vă plac vouă bărbații, gamerițelor), Ascaron a apelat la o bine-cunoscută (la ei) autoare de SF-uri, Claudia Kern. Doamna (sau domnișoara) va gâdila copilul din noi cu o povestioară ce se anunță extrem de interesantă, care-l are ca personaj principal pe Kayron Jarvis, un tinerel cu caș la gură care, pornit pe urmele asasinilor lui Kayron Senior, se trezește în mijlocul unui conflict interplanetar de toată frumusețea. Un dușman necunoscut, o doză serioasă de mister și poate o mică poveste de dragoste (printre artwork-uri se învârte și o tanti frumos desenată) se vor asigura că nu ne vom pierde complet în imensitatea universului și ne vom aminti că avem un joc de terminat.

Din fericire pentru noi, storyline-ul se află pe picior de egalitate cu oferta de „conținut extra" și nu va subjuga complet jucătorul după cum s-a întâmplat în Freelancer. Cel puțin trei sute de planete vor încerca să ne distragă puțin atenția de la ștreangul împletit din firul epic și ni se promite că diversitatea și numărul imens al misiunilor secundare ne vor împiedica să ne aruncăm cu capul înainte în lațul întins de doamna (sau domnișoara) Claudia. Vom avea parte de misiuni de escortă, sabotaj, recunoaștere, bătălii la scară largă (mici LOTR-uri galactice), în care elementul surpriză va juca un rol deosebit de important. Ca un mic exemplu, ceea ce începe ca o simplă misiune de recunoaștere se poate transforma într-o încăierare de zile mari. Sau poate decurge conform planului.

Din câte ni se spune, „meseria" aleasă de jucător în mod sigur va supăra una dintre cele câteva facțiuni existente. Un vânător de recompense, de exemplu, se va trezi atacat de pirați chiar dacă e off-duty, pe când un pirat... va avea probleme doar cu legea și cu miile de traderi cărora le stă ca un ghimpe în carlingă. Și dacă tot am amintit de negutătorii viitorului, ni s-a promis un sistem de trading (și implicit o economie) mult mai flexibil și mai logic decât în Freelancer. Ceea ce nu poate decât să mă bucure. Și să-mi umple buzunarul!


Într-o bună zi o să colonizăm Soarele



Asta se întâmplă dacă nu stați la semafor

Navă Haute Cotoure

Din păcate, multiplayer-ul a fost „uitat" și nu ne vom putea căsăpi vecinul jucător de DarkStar One. Totuși, luând în considerare cantitatea imensă de conținut promisă, nu m-aș grăbi să le bat obrazul oamenilor de la Ascaron și să le reproșez lipsa multiplayer-ului. Pe același ton, presupun că o să fiu extrem de ocupat cu ce-mi aruncă AI-ul în față și nu o să mor de dorul unei confruntări cu un element uman...

Das Erpegistischefest

Noutatea este puternicul parfum de RPG cu care Ascaron își va stropi din abundență copilașul. Având în vedere că în astfel de jocuri player-ul trebuie să devină una cu nava, obiectul supus regulilor RPG-urilor (arbori de skill-uri și alte năzdrăvănii) este conserva și nu conținutul ei. Mai exact, nenea Jarvis nu va pune gura pe experiența căpătată în urma îndeplinirii obiectivelor și/sau a eliminării altor conserve cosmice, ci toate punctișoarele și artefactele răspândite prin diverse sisteme solare și strânse cu sudoarea degetului vor „căptuși" tunulețul cu plasmă al lui DarkStar One. Mult mai exact, respectivul tunuleț va scuipa plasma între ochii dușmanilor după cum va fi învățat. Închipuiți-vă o țăvucă înzestrată cu un skill-tree (sau talent tree pentru ahtiații după WoW) care o poate transforma într-un adevărat devorator de scuturi energetice sau într-un Vulcan Cannon (în lipsa unui alt obiect de comparat o să folosesc o armă a zilelor noastre) cu o cadență de câteva mii de focuri pe minut. Nu este un simplu tunuleț. Poate fi un Barbar al tunurilor. Sau o țeavă magică, după gusturile fiecăruia.

În adiție, construcția modulară a „cutiuței" DarkStar One va compensa din plin imposibilitatea de a călări în voie și alți bidivii spațiali. Totul poate fi customizat. Scuturi mai puternice? Marchezi creditul și inginerul galactic trimite o echipă de instalatori. DarkStar One are nevoie de o șubă de [introduceți un metal al viitorului aici]? Metalurgiștii școliți în oțelăriile interplanetare vor fi mai mult decât bucuroși să vă ofere un costum asortat cu tunulețul de plasmă (al inamicului). Nu mai amintesc de armata de turele și de o miriadă de mașinării pe cât de ciudate, pe atât de complexe care pot fi alipite navei că o iau razna și mă apuc de germană... Vom avea de-a face, deci, cu un sistem foarte permisiv care ne va ajuta extrem de mult în quest-ul pentru obținerea mașinăriei perfect adaptate scopurilor noastre. Un explorator va primi tot ajutorul pentru a-și construi o navă rapidă, iar cei mai războinici își vor planifica upgrade-urile în așa mod încât să iasă învingători până și dintr-un meci unu' la unu' cu Steaua Morții. În plus, diversitatea misiunilor ne asigură că nu vor fi uitați nici negutătorii, vânătorii de recompense sau pirații amatori. Abundență și mai multe nu!



Stinge, bă, lanterna aia!

Ende

În entuziasmul meu, am uitat să vă spun cum va fi împachetată toată feeria. Având în vedere că încă mai chinui din când în când Privateer-ul, mai că-mi vine să spun că nu-mi pasă. Totuși, pentru că suntem în 2006 și proverbul „haina face pe om" e din ce în ce mai popular, am aruncat un ochi și peste două trailer-e care au scos la iveală un engine grafic care, chiar dacă nu egalează X3-ul, de exemplu, are acel „je ne sais qua" care-i permite să „latre" (și, ce-i mai important, să fie luat în seamă) îndârjit la „dulăii" bazați din vecini. Nu lipsesc elementele absolut necesare unui joc al secolului XXI. Avem câteva shader-e, un bloom cuminței, niscaiva umbre dinamice... toată seria de „piese" bune la motorașul omului. Elementul sonor? Din câte am auzit, actorii germani și-au făcut treaba și nu-mi rămâne decât să mă rog pentru o distribuție decentă sau măcar pentru sfintele subtitrări.

Să sperăm că toate promisiunile și zvonurile (unii au pus mâna pe demo-ul german și/sau pe un preview code… nu e cazul nostru, din păcate) nu se vor rătăci în hățișul marketingului de sorginte KISS (Keep it Simple Stupid), iar eu voi putea să-i urlu lui Mitza în telefon la două noaptea: „Das ist das Spiel, mein Freund!!!!!!! DarkStar uber alles!!!".

■ cioLAN

Half-Life 2 Episode One

Noua rețetă unu în trei!

Dacă memoria nu mă înşală, la sfârşitul review-ului de Half-Life 2 am precizat că cele mai importante noutăți aduse de el nu se găsesc în jocul efectiv, ci se bazează pe modul în care vor evolua engine-ul Source şi serviciul Steam în viitor. Ei bine, suntem în viitor (mesaj către Mitza de acum un an: vezi pe e-mail numerele de la 6/49, o să fim bogați, băiete!), iar influența celor două mari proiecte ale celor de la Valve începe să-şi facă cu adevărat simțită prezența. În primul rând, Steam s-a dezvoltat câți alții în şapte ani, impunând ideea de distribuție digitală, iar Source-ul pare şi el să facă foarte bine, după câteva update-uri. Între timp însă, s-a lansat şi Sin Episodes: Emergence, primul joc din noul val de „episoade". Un concept împins în față tot de Valve, cu ajutorul căruia se speră reducerea ciclului de producere a unui joc (în detrimentul orelor de joc efectiv, din păcate). Şi dacă m-a luat un pic entuziasmul pe sus la vederea primului episod din Sin, un adevărat pionier, iată că după ce am trecut şi de Episode One, mi-am schimbat radical opinia.

Şi extratereştrii ăştia sunt buni la ceva


„Înmulțiți-vă". Nu, pe bune, asta se recomandă insistent în joc



Ăla fan adevărat

Pentru că atunci când e vorba de calitate, episodul de la Valve nu are cu cine lupta și devine de fapt primul joc episodic adevărat. Ce e al Cezarului, e al Cezarului...

Nimic nu se termină, totul continuă

Recent, cei de la Valve au declarat că, din punctul lor de vedere, cele trei noi episoade (pentru că trei o să fie) reprezintă de fapt Half-Life 3, continuarea logică a poveștii din 2, numai că împărțită în mai multe episoade. Asta ca să clarificăm lucrurile de la început. De asemenea, asta indică intenția clară a celor de la Valve de a face din aceste trei episoade mai mult decât un simplu expansion, continuând povestea, evoluând personajele și gameplay-ul. Din acest punct de vedere, Episode One se comportă ca un bun deschizător de drumuri, însă nu vă așteptați la vreo schimbare radicală. Primul episod își concentrează eforturile pe reluarea poveștii din Half-Life 2 și mai puțin pe schimbări de gameplay.

Finalul din HL2 a fost, din punctul meu de vedere, unul dintre cele mai interesante pe care le-am văzut în ultimul timp, tocmai pentru că lăsa loc la o sumedenie de teorii și posibilități de continuare. Pe vârful Citadelei, prinși în mijlocul unei expozii devastatoare, soarta lui Gordon și Alyx părea pecetluită. Nu are cum să nu îți placă un sfârșit de joc în care personajul principal rămâne față în față cu o imensă sferă de foc care se apropie cu încetinitorul de el. De asemenea, ultima apariția a lui Gman a avut loc pe același vârf de Citadelă, iar cuvintele pe care acesta i le-a adresat lui Freeman nu au făcut decât să adâncească misterul. Așa că nu e de mirare că cine, cum și ce părere are Gman despre toate astea, vă las să descoperiți singuri, pentru că, sincer, merită.

Farmece

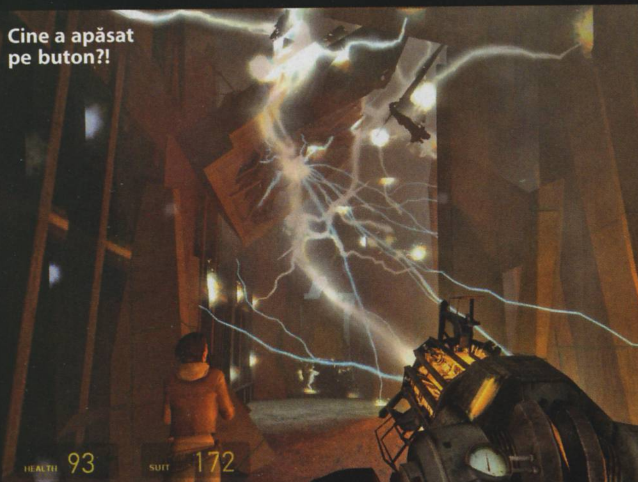
Așa că iată-te tot lângă Citadelă, alături de Alyx și Dog, care te căutau cu disperare. Și cum tot orașul 17 este pe cale să fie distrus de disfuncționala Citadelă, singura soluție care vă rămâne este să reintrați în ea, să o opriți de la autodistrugere și să trăiți mai apoi fericiți până la adânci bătrâneți. Deja vu? Da, dar cu un scop precis. Pentru că nici Citadela nu mai e ce a fost, extratereștrii întorcându-se împotriva soldaților Combine-ului și transformând totul într-o zonă de război în care toată lumea se bate cu toată lumea.



Bine ați (re)venit în City17!

„Atunci când e vorba de calitate, episodul de la Valve nu are cu cine lupta și devine de fapt primul joc episodic adevărat"

Episode One începe la fel de nebunește. Evident, atât tu, cât și Alyx sunteți salvați (pentru că altfel cu cine mai jucam?), însă de către



Cine a apăsat pe buton?!

Însă să nu ne aruncăm prea departe și să revenim la primele momente din joc. Care dezvăluie faptul că cei de la Valve au plecat urechea la doleanțele jucătorilor și au pus accentul mai mult pe două personaje oarecum prea puțin folosite în HL2. Dog a reprezentat unul dintre cele mai interesante personaje din HL2, însă decizia de a-i acorda doar un rol secundar mi s-a părut una greșită. Ei bine, în Episode One el revine în forță și chiar dacă doar pentru scurt timp, își lasă amprenta asupra poveștii și a atmosferei generale a jocului. Apoi, Alyx s-a transformat dintr-un NPC care îți stătea mai mult în cale și se plângea tot timpul, într-un aliat de nădejde, un personaj cheie și, fantastic!, unul dintre cele mai plăcute și mai bine realizate prezențe feminine din jocuri. Ar fi fost de fapt un dezastru dacă personajul care te însoțește mai bine de trei sferturi de joc s-ar fi dovedit a fi unul obositor și sâcâitor. M-aș fi mulțumit și cu o Alyx care să nu deranjeze, dar cei de la Valve au reușit să îi insufle atâta personalitate cât pentru trei Lara Croft. Într-o Citadelă haotică, automatizată și periculoasă, Alyx este o pată de umanitate, care nu se sfiiește să-și facă cunoscute sentimentele și opiniile și a cărei personalitate te va cuceri.



Fără poze? Da, sigur!

Mai mult decât o prezență plăcută, Alyx este un aliat impresionant. Având în vedere că în prima parte a jocului vei fi lipsit de arme și te vei folosi doar de Gravity Gun, ajutorul ei este


Eu zic să schimbi pe meci


Pe ei, dom'șoară!


A durut, nu?

Mai des, dar mai puțin

Revenind la joc, spuneam mai devreme că în prima parte vei fi lipsit de orice armă de foc, având la dispoziție doar Gravity Gun-ul, un upgrade temporar pentru el și, câteodată, niște mine pe care le poate reprograma Alyx astefl încât să sară la gâtul inamicilor. Apoi găsești un pistol, shotgun-ul și chiar și crowbar-ul își face la un moment dat apariția. În cele din urmă, arsenalul va fi cât de cât complet, însă nu există nici o noutate față de HL2. În plus, tensiunea momentelor când aveam la


Așteptăm să se înece?

dispoziție doar Gravity Gun-ul nu se compară cu intensitatea luptelor cu sute de gloanțe, din păcate. Și dacă vă întrebați ce s-a adăugat totuși nou în Episode One, o să vă spun: un

extrem de important. Și aici intervine lucrul în echipă... De exemplu, îți vei petrece destul de multă vreme în subsolurile Citadelei, adâncit în întuneric și încercuit de inamici. Singur și doar cu Gravity Gun-ul la dispoziție, nu ai șanse, însă atunci când Alyx este alături, lucrurile se schimbă. Dar nici ea nu este super-erou și nu are cum să vadă în întuneric, așa că, folosind lanterna din dotare, vei lumina inamicii pentru ca ea să îi poată nimeri. În întuneric își va irosi gloanțele și va rata de cele mai multe ori ținta. Va trebui însă să o mai și ajuți pentru că, deși moare foarte, foarte greu, atunci când e înconjurată de inamici, nici săraca fată nu poate rezista la nesfârșit. Și apropo de luptele în întuneric, iată o întâmplare care este definitorie pentru personalitatea lui Alyx și modul în care reușește acest personaj să dea viață jocului: între două lupte tensionate pe întuneric, ți se duce bateria de la lanternă și, tocmai când credeai că ai scăpat de inamici, auzi din beznă un mârâit molcom. Tragi de ultimele resurse ale bateriei, sari de pe scaun și te uiți în spate cu groază. Unde dai peste Alyx care se rupe de râs. „Got you!", îți zâmbește ea, și nu ai cum să nu o placi pentru asta.

„Lipsa de noutăți poate fi însă trecută cu vederea mulțumită ritmului alert în care se desfășoară jocul și unor momente cu adevărat intense"


Atacul calamarilor!!!

monstru. Este vorba despre un Zombine (soldat Combine + zombie), foarte puternic şi rapid, care vine direct spre tine, îţi sare în cap şi, dacă nu îl linişteşti repede, îşi aduce aminte că are o grenadă pe undeva prin buzunare şi o scoate la înaintare. Partea urâtă e că dacă eşti prins la înghesuială poţi să îţi iei adio de la jumătate de viaţă atunci când se detonează grenada. Partea frumoasă e că dacă foloseşti Gravity Gun-ul, poţi să îi smulgi monstrului grenada din mână şi să i-o dai lui în cap. Sau, dacă eşti foarte stăpân pe mouse-ul tău, poţi să o explodezi direct, în cazul în care o nimereşti.

Lipsa de noutăţi poate fi însă trecută cu vederea mulţumită ritmului alert în care se desfăşoară jocul şi unor momente cu adevărat intense (o luptă în întuneric total, în care tu şi Alyx trebuie să respingeţi câteva valuri de inamici până vine liftul care vă va duce la suprafaţă). De asemenea, jocul este mult prea scurt ca să ajungi să te plângi de lipsă de variaţie. Ceea ce, pe de o parte, e bine, însă pe de altă parte e destul de trist să vezi cum se termină jocul după doar patru ore. După cum spuneam, micşorarea ciclului de producţie se face mai nou pe spinarea orelor efective de joc.


Numărul de telefon?


Tu ai furat-o, deci...

Bomboane pentru ochi

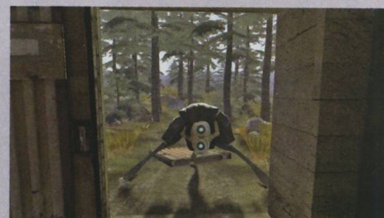
Sincer să spun, uitasem un pic de engine-ul grafic Source. Cu toată nebunia cauzată de PS3, Unreal 3.0 şi alte treburi din astea, de pe lângă casă, nu mă aşteptam să văd ceva ieşit din comun la Episode One. O, cât mă înşelam! Adăugând noile tehnologii implementate mai întâi în Lost Coast (mai ales genialul HDR), Half-Life 2: Episode One arată... INCREDIBIL! Dacă aveţi o placă video pe măsură, veţi rămâne cu gura căscată plimbându-vă pe coridoarele distruse ale Citadelei. Practic, jocul are, şi nu cred că exagerez, cea mai bună grafică de pe piaţă în momentul de faţă. În plus, Source este probabil unul dintre cele mai bine optimizate engine-uri existente, rulând fără nicio problemă şi la rezoluţii nesimţit de mari (1600x1200 cu absolut totul la maxim, pentru cei care vor să-şi culeagă fălcile de pe jos).

Şi dacă tot suntem la capitolul engine-uri, trebuie menţionat şi cel fizic, care este pus la treabă în câteva puzzle-uri atât de simple, dar, totuşi, atât de impresionante. Balansarea unei scânduri cu câteva găleţi pe care le strângi de pe stradă, scoaterea la suprafaţa a unui grilaj pe care altfel l-ai înfige direct în apă sunt câteva astfel de puzzle-uri care dau o notă de realism extrem jocului.


Şi i-am zis: „Zombele, nu mai bea băiatule!"

Episode Two

Pentru că după Unu vine Doi şi după sfârşitul din Episode One vine un trailer de Episode Two, să spunem ceva



şi despre acest viitor episod. În primul rând, deşi este anunţat pentru sfârşitul anului, s-ar putea să fie amânat pentru primăvara 2007, că aşa sunt cei de la Valve. Mai



apoi, vom vedea noi locaţii, trailer-ul arătând o secţiune de pădure, ceea ce va fi o premieră pentru HL2. În rest, vom avea maşini controlabile şi, cică, bătălii majore pe câmpuri de luptă deschise. Sună bine, numai să vină odată. A, şi evident că Alyx nu moare, staţi liniştiţi.

O treime de viaţă

Problema majoră a lui Half-Life 2: Episode One este preţul. Pentru un joc de patru ore, chiar dacă demenţial, 20 de dolari (cât costă jocul cumpărat direct de pe Steam) mi se pare fix peste limita acceptabilă. Punând totul cap la cap, trei episoade de câte patru ore fiecare ar însuma 60 de dolari. Aşadar, 12 ore de joc pentru 60 de dolari. Practic, un joc întreg la preţ dublu. Buzunarul vostru va decide dacă merită sau nu.

Făcând însă abstracţie de preţ, Episode One te acaparează irevocabil şi te face să te reîndrăgosteşti de Half-Life 2. Cu un gameplay alert, o grafică absolut superbă, o atmosferă incredibilă şi un personaj excepţional (Alyx), Episode One este un prim pas cum nu se poate mai potrivit pentru continuarea acestei deja incredibile serii.

■ Mitza

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Valve Software ▸ **Distribuitor** Steam ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1.4GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** ep1.half-life2.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	8

8,8

Ship Simulator 2006

Setcă la prova!!! Maşina înapoi că ne taie lipovenii!

Găsesc interesant faptul că deşi m-am născut şi am trăit în creierii munţilor, am fost iremediabil atras de arta navigaţiei marine şi fluviale. Probabil şi din cauză că tata era un pasionat constructor de şalupe, pe care iniţial nu avea posibilitatea să le testeze decât 2-3 săptămâni pe vară. Cu timpul însă, a apărut între aceiaşi munţi o hidrocentrală ce a creat condiţiile ideale pentru weekenduri petrecute cu barca pe lac. Aş putea să mai menţionez că toate bărcile lui se chemau Calypso... mă rog, nimeni nu e perfect. Însă erau înscrise în „circulaţie" în portul Constanţa, iar tata nu pregeta să arate tuturor permisul lui de şofer de bărci de agrement, pentru care dăduse ditamai examenul pe Ghiolul Mare. Toate acestea m-au făcut să am atacuri de nerăbdare când am aflat de acest interesant proiect numit Ship Simulator.

Privind în urmă

Pot afirma cu certitudine că acest domeniu, al simulatoarelor de bărci, vapoare, corăbii etc., este aproape inexistent. Interesant este că nu am realizat asta decât după ce acest joc a ieşit la iveală. Ca pentru orice alt joc cu pretenţii de simulator, sunt sigur că fani se găsesc din plin. Aici nu vorbesc despre jocuri cu lupte navale, ca de exemplu Sea Dogs sau Age of Sails, ci despre adevăratele simulatoare, cele în stil Trainz sau Microsoft Flight Simulator. Desigur, există seria Silent Hunter, care a culminat glorios cu ultima versiune, însă este doar un simulator de submarine din al Doilea Război Mondial. Mai este şi Virtual Sailor pentru iahturi, însă cam asta e tot. Restul, ca de exemplu petroliere, nave de croazieră, nave de luptă moderne (nici nu vreau să mă gândesc la Destroyer Command), şlepuri, bacuri etc. nu apar decât periferic în jocuri. Personal, vreau să simt ce înseamnă să calculezi poziţia după soare în timp ce navighezi prin Atlantic cu o corabie veche de 600 de ani sau să încerc să trec cu un petrolier prin Strâmtoarea Magellan. Din nefericire, aşa ceva nu există. Nimeni nu vrea să facă. Am sperat că voi găsi aceste visuri ale mele materializate în Ship Simulator 2006. Din păcate, m-am înşelat.

ALTERNATIVĂ

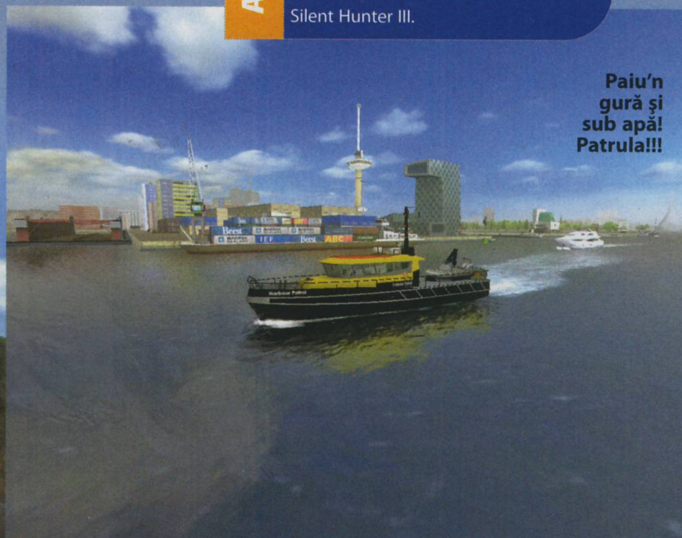
Silent Hunter III



Literalmente, nu există o alternativă pentru acest joc, ceea ce mă intristează profund. Aşa că mă voi mulţumi în continuare cu superbul Silent Hunter III.

Fără scuze?

Ship Simulator 2006 este creat de către o echipă complet no-name în domeniul jocurilor, VSTEP, care până acum s-a ocupat de simulări profesionale, ca de exemplu evacuări în caz de dezastre, incendii sau simulatoare auto pentru obţinerea permisului de conducere. Acest lucru se simte destul de mult în Ship Simulator 2006 deoarece lipseşte ceva ce găseai chiar şi în Trainz, şi anume preocuparea pentru amănunte. În primul rând, jocul se concentrează aproape exclusiv asupra bărcii pe care o aveţi în posesie. Au fost introduse numai trei locaţii în joc, două porturi şi o zonă insulară. În porturi, peisajul este anost, rece, fără personalitate şi aproape complet lipsit de viaţă. Da, pe apă există trafic, însă se poate observa că acest trafic este lipsit de cea mai elementară inteligenţă artificială. Practic, participanţii la trafic sunt un fel de păpuşi care se mişcă pe nişte şine, incapabile să ocolească, să reducă viteza etc. Închipuiţi-vă că sunteţi într-un şlep şi transportaţi o grămadă de containere. Acesta este foarte greu de manevrat, însă sunteţi nevoiţi să aveţi grijă ca nu cumva în momentul când deviaţi pentru a intra într-un canal secundar, să treacă o şalupă uşoară, pentru că va trebui să o evitaţi voi pe ea şi nu invers, ceea ce mi se pare stupid. Pe de altă parte, oriunde te uiţi, vezi o lume complet moartă. Acei doi-trei oameni care sunt fie pe mal, fie în barcă, sunt tot nişte păpuşi care nu au nici cea mai elementară dinamică. Măcar nişte voci care să încălzească



Paiu'n gură şi sub apă! Patrula!!!



atmosfera dacă erau. Sigurul personaj care se mişcă este înecatul pe care trebuie să-l salvaţi. De fapt, această senzaţie de lume artificială, moartă vă însoţeşte permanent şi se acutizează odată ce puneţi piciorul pe Titanic. Sincer, nu înţeleg ce caută acest monstru într-un simulator modern, însă pe de altă parte a fost o surpriză. Mi s-a părut special faptul că te poţi plimba la pas pe navă, însă lipsa oricărei componente umane pe un vas de croazieră nu te atrage să mai mergi a doua oară.



Vapoare cu refugiaţi

Simulator?

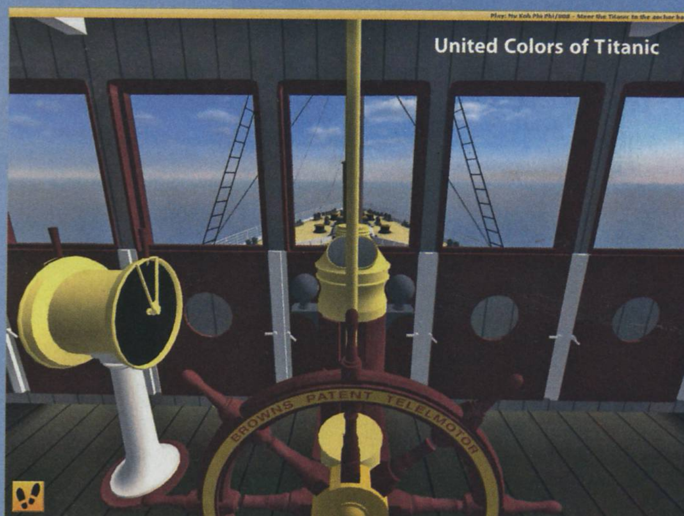
Acum că am stabilit atmosfera anostă, fără personalitate, probabil că ne gândim că jocul compensează prin partea de simulare. Din propria mea experienţă legată de navigare, pot spune că jocul se apropie destul de mult de realitate, însă de una la un nivel foarte puţin pretenţios. Practic, aveţi maximum cinci moduri de control pentru o navă. E vorba de viteza care poate fi controlată separat pe motoare la unele modele, direcţia cu cârma ataşată, iar unele modele folosesc şi motoarele de babord/tribord pentru ajustări de direcţie. Aşadar, oricine poate conduce o barcă mică, cu motor. Însă ce se întâmplă la un petrolier, unde sunt o mulţime de alţi parametri de care trebuie să se ţină cont, o mulţime de decizii suplimentare pe care trebuie să le luaţi fie din poziţia de căpitan, fie ca ofiţer la cârmă. Consider că acest lucru ar fi dat într-adevăr o savoare deosebită jocului. De asemenea, nu puteţi scufunda o navă, nu există engine de damage sau setări de realism. Oare cum poţi afirma că acest joc este un simulator când nu există conceptul de „sub-apă"? Nu există valuri, sau furtuni, ci doar o patetică ploaie sau vizibilitate variabilă. Practic, este un joc extrem de simplist care se adresează unui target-grup pe care eu nu reuşesc să-l identific, departe de simulator ca realism şi complet lipsit de fun pentru un arcade.


Io ies la ţigară, şefule

Ceva bun măcar?

Deşi jocul este plin de lipsuri, totuşi m-a acaparat o perioadă destul de lungă. Există elemente, ca de exemplu fizica mişcării, care te pot convinge că într-adevăr navighezi. Fenomenele de inerţie sunt foarte bine implementate şi chiar se poate simţi faptul că apa opune rezistenţă. Locaţia insulară arată excelent grafic, iar apa, trecând peste lipsa valurilor, arată mulţumitor. Dată fiind simplitatea şi aparenţa pătrăţoasă şi prost texturată a unor modele, nu justifică pretenţiile grafice, aşadar avem de-a face cu un engine 3D prost optimizat. Păcat că este atât de limitat, că are atât de puţine modele de nave şi că misiunile sunt atât de plictisitoare. Există şi un editor de misiuni, ceea ce e un lucru bun, însă diversitatea activităţilor este atât de redusă încât nu poţi crea aproape nici un tip de scenariu care să justifice un mic storyline, ceea ce e trist. Jocul acesta are un potenţial enorm pentru a deveni un hit în domeniu, mai ales pentru că piaţa nu este acoperită pe această latură. Ceea ce văd eu în Ship Simulator 2006 este doar un schelet pentru un viitor joc ce ar putea purta cu mândrie numele de simulator.

■ **Locke**

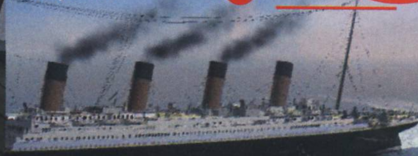


United Colors of Titanic

▸ **Gen** Simulator ▸ **Producător** VSTEP ▸ **Distribuitor** N/A ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.shipsim-secure.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	7

6,5



Sensible SOCCER



Anunțul că Sensible Soccer se întoarce m-a bucurat peste măsură și imediat mi-au revenit în minte spectaculoasele partide din trecut și joystick-urile căzute la datorie. Chiar dacă între timp am fost îndoctrinați de cuplul FIFA/PES, o schimbare a jocului pe orizontală cu furibundele atacuri pe verticală era așteptată de mai mulți gameri decât sunt dispuși să accepte cei de la EA sau Konami. Iată că visul a devenit realitate și Sensible Soccer este din nou printre noi. Mai rămâne de văzut însă dacă numele este însoțit și de joc.

Spre deosebire de excepționala bază de date din SWOS, în care acum zece ani campionatul nostru era refăcut într-un mod impresionant, acum lucrurile nu mai stau atât de bine. Noi nu mai apărem deloc, iar toate echipele, fie ele naționale sau de club, au în lot jucători semi-fictivi. Mai exact, nu sunt numele lor reale, ci o deformare care te face totuși să înțelegi despre cine este vorba. Nu este o problemă prea mare la urma urmei pentru că în cazul unui gameplay reușit comunitățile trec imediat la treabă și toată lumea este fericită. Producătorii, pentru că jocul lor are o bază de date în rând cu lumea (a se citi EA-ul) fără să fi contribuit la fondul de pensii FIFA și jucătorii, pentru că nu mai trebuie să rezolve anagrame pentru a identifica fotbaliștii. Dacă totuși acest lucru nu se întâmplă prea curând, un editor ne așteaptă să ne facem de cap și să modificăm numele echipelor, ale jucătorilor sau ale competițiilor. De asemenea, pot fi puse și bazele unor echipe noi, iar aici putem să ne pierdem timpul cu aspectul fiecărui jucător în parte, în funcție de câte tricouri, ghete sau freze șmechere am deblocat.



Mini-giganții fotbalului din nou în teren

Pe lângă obișnuitul Friendly, Sensible Soccer 2006 ne mai propune și majoritatea competițiilor cunoscute, de la Campionatul Mondial până la campionatele interne din fericitele țări care au atras atenția producătorilor. Bineînțeles că nu suntem privați nici de posibilitatea de a crea și noi turnee, cu configurația și regulile dorite. Altă diferență față de legendarul SWOS este absența modului Career, în care ocupam postul de manager/jucător. Chiar dacă partea de management era simplu realizată, îți dădea posibilitatea de a conduce o echipă mai multe sezoane și, eventual, de a o transforma în lidera continentului de care aparținea. Chiar dacă mania Sensi s-a datorat gameplay-ului extraordinar și gamerii ar fi mulțumiți și doar cu quickplay-ul, modul Career a fost bine primit în trecut și nu cred că prezența lui în SS 2006 ar fi presupus un efort prea mare.



A dat gheața în Liverpool



Nu mai dați în bară că-l treziți

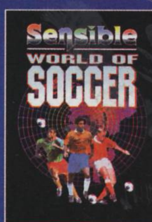
Sensible football

Cu siguranță, gameplay-ul a fost partea în care cei mai mulți și-au pus speranțe și probabil ca și mine au dat direct buzna într-un meci amical. Cu spectaculoasele meciuri din SWOS în minte, orice pasionat de genul

„footy" își dorea probabil ca asemănările cu trecutul să apară în număr cât mai mare. Prima diferență pe care o sesizezi, exceptând grafica despre care vom discuta mai târziu, este că numărul butoanelor a crescut. Dacă în SWOS aveam nevoie de o singură tastă pe lângă direcții, acum situația s-a complicat puțin. Avem taste separate pentru șut/tackle și pasă. Aș fi vrut să scriu și „switch player" după pasă, dar din păcate de acest lucru se ocupă calculatorul și de multe ori o face în dezavantajul nostru. O a treia tastă are misiunea de a declanșa sprinturile jucătorilor, o altă noutate din SS 2006, categorie în care mai intră și controlul asupra portarilor, care în acest joc nu prea reușesc să dea echipei siguranța de care are nevoie. Mai exact spus, sunt plecați rău, atât ai noștri, cât și ai AI-ului, iar ploaia de goluri consemnată la sfârșitul partidelor este în mare măsură „meritul" lor. Meciurile din Sensible Soccer 2006 se caracterizează în primul rând printr-un plus de viteză și multă tăvăleală între jucători. Chiar dacă nu folosești tackle-ul, aproape orice contact cu adversarul se încheie cu unul sau mai mulți jucători întinși pe gazon. Motivul pentru excesul de violență este modul diferit în care nano-fotbaliștii controlează balonul. A dispărut legătura strânsă cu balonul din trecut și de aici apar și mai multe probleme. Schimbările de direcție se fac mai greu și e mult mai dificil să driblezi în vreun fel un adversar. Acest lucru mai afectează și cursivitatea jocului de pase, care per general aduce totuși cu trecutul. Același lucru este valabil și pentru șuturi. Posibilitatea de a trage practic din aproape orice poziție și de a imprima efect mingii se traduce în faze și goluri foarte spectaculoase. Aportul AI-ului la spectacolul din teren nu este atât de mare pe cât ne-am fi dorit și pot spune că pe vremuri juca alt fotbal. Nu ai nevoie de mult timp să te obișnuiești cu SS2006, iar după ce înveți și așezările jucătorilor în teren, meciul se transformă într-un tir susținut la poarta adversă. Greu de explicat este jocul calculatorului din propriul careu, unde în loc să scape de minge cât mai repede, iese cu câte un jucător, nici măcar prin pase, până la 25 de metri și de abia de acolo dă drumul la minge, în cazul rar și fericit în care mai are așa ceva. Nici pe atac nu realizează lucruri mărețe și singurele faze notabile sunt cele în care se enervează, folosește „viteza" și pasează rapid din prima. În rest, golurile lui apar doar pe greșeli din jocul tău. La capitolul probleme enervante din timpul jocului conduc detașat momentele în care mingea dispare pentru câteva fracțiuni de secundă pentru ca ulterior să-și facă apariția ba în brațele portarului care nu prea era pe direcție sau pur și simplu pe altă traiectorie, lucru fizic inexplicabil. Nici fazele la care portarii scot în corner baloane care altfel ar fi trecut mult pe lângă poartă nu scapă de o bilă neagră.

ALTERNATIVĂ

SENSIBLE WORLD OF SOCCER



Milan	0 - 2	Lyon
46%	40%	14%
35%	Possession	65%
3	Shots Attempted	18
0	Shots On Target	5
0	Corners Won	2
1	Offsides Against	0
1	Fouls Against	0
0	Yellow Cards	0
0	Red Cards	0

Probabil Milan a jucat cu juniorii



E plăcut să visezi pe linia porții

Există loc de mai bine

Chiar dacă multă lume a visat la multiplayer online, producătorii s-au ținut de cuvânt și nu ne-au răsfățat cu această opțiune. Așa că singurul lucru bun pe care îl putem face este să-i punem unui prieten un gamepad în brațe și să sperăm la un adversar mai bun decât AI-ul. Caracteristică seriei Sensible Soccer, camera top-down nu putea fi înlocuită deoarece aceasta stă la baza gameplay-ului. Bineînțeles că jocul nu putea să-și mențină grafica din trecut (pe mine unul nu m-ar fi deranjat) și jocul a intrat în era 3D. Tendința s-a menținut însă și putem spune că grafica oferă doar strictul necesar. Sub acest nivel se află însă sunetul și aici nu mă refer la lipsa comentariului, capitol la care doar Ilie Dobre sau Busta Rhymes i-ar fi putut ajuta pe producători. Deși nu aș fi vrut să închei așa acest articol, sunt sigur că vechiul Sensible World of Soccer cu baza de date adusă la zi și opțiune online ar fi avut mult mai mult succes. Noi nu doream unlockables, 3D sau viteză, noi doream gameplay-ul din trecut. Este un început totuși și să nu uităm că „good things come to those who wait".

■ Rzarectha



Dacă ei nu ne vor, noi îi...caftim



Un zmeu înălțat de Riberti Cerlis

▸ **Gen** Footy ▸ **Producător** Kuju Entertainment ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1.4 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer2006/

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	7

6,7

HITMAN™ BLOOD MONEY

În sfârşit, un adevărat asasin!

M-am ras în cap. Taman la timp. Am scăpat de pleată cu vreo săptămână înainte să apară Hitman: Blood Money şi toţi au zis că e prea mult ca să fie o coincidenţă. Adevărul e că eu îl aşteptam mai degrabă pe Sam Fisher pentru o asemenea ocazie, dar merge şi Agentul 47. Aşa că am ajuns chelul care se juca de-a chelul. Aici adevărat gamer bă, am intrat în spiritul jocului, nu alta! Mai rămânea să pun mâna pe nişte arme şi să mă răzbun pe şmecherii de la grădiniţă care îmi făceau zile fripte. Dar am preferat să rămân asasin doar în joc. Şi chel în viaţa de zi cu zi. Ph3ar m3333!!!!

O istorie un pic gri

Am scris review la toate titlurile Hitman care au apărut până acum şi, sincer, nu am fost niciodată satisfăcut de vreunul dintre jocurile seriei. Premisa a fost întotdeauna bună, însă pe undeva pe la mijloc ceva se strica, iar rezultatul final era, din păcate, întotdeauna un pic prea departe de ceea ce ar fi putut fi cu adevărat. Hitman a intrat întotdeauna în competiţie cu alte două nume mari din lumea jocurilor: Thief şi Splinter Cell. Şi, hai să recunoaştem, Thief este încă de neegalat în ceea ce priveşte jocurile stealth. Aşa că mai rămânea Splinter Cell. Un joc modern, asemănător cu Hitman, dar până la un anumit punct. Un punct numit stil. În timp ce Splinter Cell şi-a găsit din prima un loc în lumea jocurilor şi, mai ales, un stil propriu care l-a consacrat, Hitman s-a zbătut întotdeauna undeva între două idei. Pe când Splinter Cell a reuşit să combine exemplar stealth-ul cu momentele de acţiune furibundă, în Hitman ajungeai tot timpul să te simţi tras înspre ambele extreme, fără să existe un punct comun de întâlnire. Practic, Hitman nu s-a decis niciodată ce e: joc stealth sau de acţiune? Am găsit întotdeauna teribil de frustrant faptul că, deşi se marşa pe ideea de stealth, puteai tot timpul să termini jocul mult mai relaxat snopind inamicii în bătaie (de la distanţă şi cu gloanţe, evident). Ar putea suna chiar bine un joc care îţi permite



Sună tentant, dar pentru ce?

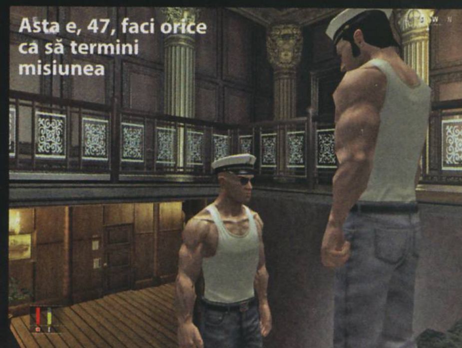

Pssst... Pune mâna mai jos



Vreau şi eu un costum din ăla

Ah, Mr 47! The Fates conspire to throw us together at last!

În timp ce Splinter Cell şi-a găsit din prima un loc în lumea jocurilor şi, mai ales, un stil propriu care l-a consacrat, Hitman s-a zbătut întotdeauna undeva între două idei.


Asta e, 47, faci orice ca să termini misiunea

să alegi una dintre cele două căi, însă niciodată nu am simţit o motivaţie adevărată pentru a juca Hitman ca pe un joc stealth. Şi ajungeai să faci asta numai pentru că era ceea ce ai fi vrut cu adevărat de la joc. De-a lungul timpului, diverse lucruri s-au schimbat în seria Hitman, s-a încercat o abordare mai matură a jocului, schimbarea câtorva elemente de gameplay, dar pur şi simplu cei de la IO nu au reuşit să ducă jocul la adevăratul său potenţial. Ceea ce nu înseamnă însă că rezultatul final nu era un joc bun. Dimpotrivă, însă atunci când ai ca a doua variantă un Splinter Cell, nu cred că mai stai prea mult pe gânduri.

Asasinul asasinează (ole, ole!)

Aşadar, ce poate să aducă nou Hitman: Blood Money? La prima vedere, nu prea multe. Avem de-a face cu acelaşi personaj, un asasin creat genetic (într-un laborator din România, pentru cei care nu ştiau) care execută fără milă misiunile primite de la o obscură agenţie. Dacă povestea din celelalte jocuri ale seriei Hitman s-a concentrat mai mult pe analiza personajului principal Agent 47, în Blood Money lucrurile stau un pic altcumva. Deja ştim multe despre Agent 47


First person, dar la fel de letal

aşa că schimbarea adusă de noul joc, o intrigă detaliată şi complexă, în care Agent 47 este doar un actor (foarte important, de altfel) este bine-venită. Pe scurt, în timp ce persoane sus-puse în serviciile secrete americane încearcă să-l oprească pe celebrul asasin, agenţia de care ţine Agent 47 începe să piardă în mod inexplicabil mai toţi asasinii. Legătura dintre cele două fire ale poveştii se va dezvălui pe parcursul jocului, atât prin filmuleţele dintre misiuni, cât şi cu ajutorul ziarelor pe care le poţi citi de fiecare dată când termini o misiune. Evident, dacă ai talentul de a citi şi printre rânduri vei începe să descâlceşti intriga cu atât mai repede.

Povestea este spusă pe două planuri (asemănător cu modul în care a fost spusă cea din Hitman: Contracts): pe de o parte, un influent om din guvernul SUA dă un interviu unui ziarist şi dezvăluie modul în care serviciile secrete au luptat contra lui Agent 47, iar pe de altă parte avem misiunile în sine, desfăşurate toate în trecut, care îţi spun o altă versiune a poveştii.

Superstar

Spuneam despre ziarul pe care îl poţi citi după ce ai terminat o misiune. Importanţa sa nu se rezumă la glumele pe care le găseşti în rândurile sale, pentru că fiecare misiune a ta este descrisă detaliat în paginile ziarului respectiv. Şi, după cum am spus, dacă ştii să citeşti printre rânduri, afli multe lucruri noi despre poveste. În plus, aici intervine în mod direct noul sistem de notorietate. Acesta este unul dintre noile elemente introduse de producători în Blood Money şi este afectat de către modul în care abordezi o misiune. Silenţios şi curat? Nu află nimeni de tine. Faci pe Rambo? Eşti prins de camerele de supraveghere? Atunci o să îţi vezi notorietatea crescând. Ceea ce, contrar aşteptărilor celor care plâng după un pic de atenţie, nu e deloc bine. Doar eşti un asasin şi nu vrei să te recunoască lumea pe stradă, nu? Ei, pe măsură ce îţi creşte notorietatea, vei deveni din ce în ce mai „vizibil", iar oamenii din jurul tău din ce în ce mai suspicioşi. Iar asta datorită exact acelui ziar de care îţi ziceam care, la o notorietate ridicată, ajunge să îţi publice un portret robot aproape perfect pe prima pagină. În schimb, dacă ai notorietatea scăzută, te poţi distra cu câteva


Eu cred că doar îşi şoptesc ceva

portrete robot care te arată cu plete, rasta și alte nebunii.

Notorietatea poate fi însă scăzută cu ajutorul unor teancuri de bani plasați strategic în buzunarele cui trebuie. Și cum nu o să duci lipsă de bani în timpul jocului, nu o să te prea deranjeze notorietatea. Banii obținuți de

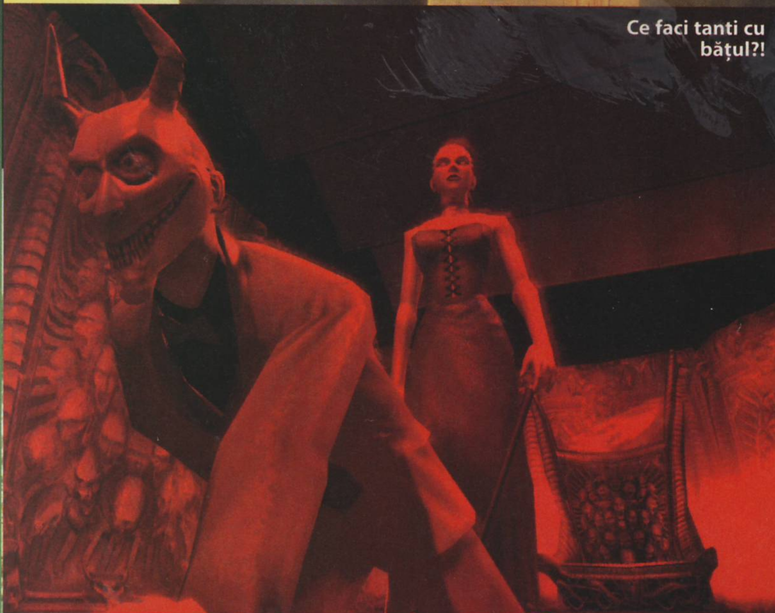


Ce se întâmplă când îți crește notorietatea

pe urma misiunilor pot fi folosiți și în alte scopuri. Mai exact, la upgrad-area armelor sau la cumpărarea unor bonus-uri esențiale. Ca de exemplu o creștere cu 50% a vitezei cu care poți să spargi un lacăt sau un binoclu mai bun.

Armele sunt împărțite în două categorii: cele cu care pornești de la bun început și cele pe care le poți culege în timpul misiunilor. Din punctul meu de vedere însă, cele două categorii de arme din Blood Money sunt după cum urmează: pistolul și restul armelor. Pentru că, mare minune mare!, toate misiunile din noul Hitman pot fi rezolvate apelând doar la pistolul cu silencer sau chiar deloc (armele albe sunt acolo pentru un motiv).

Ei da, uite în sfârșit jocul din serie care reușește să treacă peste toate problemele care au deranjat titlurile Hitman anterioare și să se transforme într-un adevărat simulator de asasinate. Iar Blood Money nu face asta forțând jucătorul, ci oferindu-i această alternativă ca una perfect naturală pe care, dacă o alegi, te va trece cât se poate de plăcut prin tot jocul. Duse sunt armatele pe care trebuie să le nimicești, dispărute sunt batalioanele de ninja și ruși periculoși de care trebuie să ii scapi. Ești un asasin, dă-o încolo,


Ce faci tanti cu bațul?!



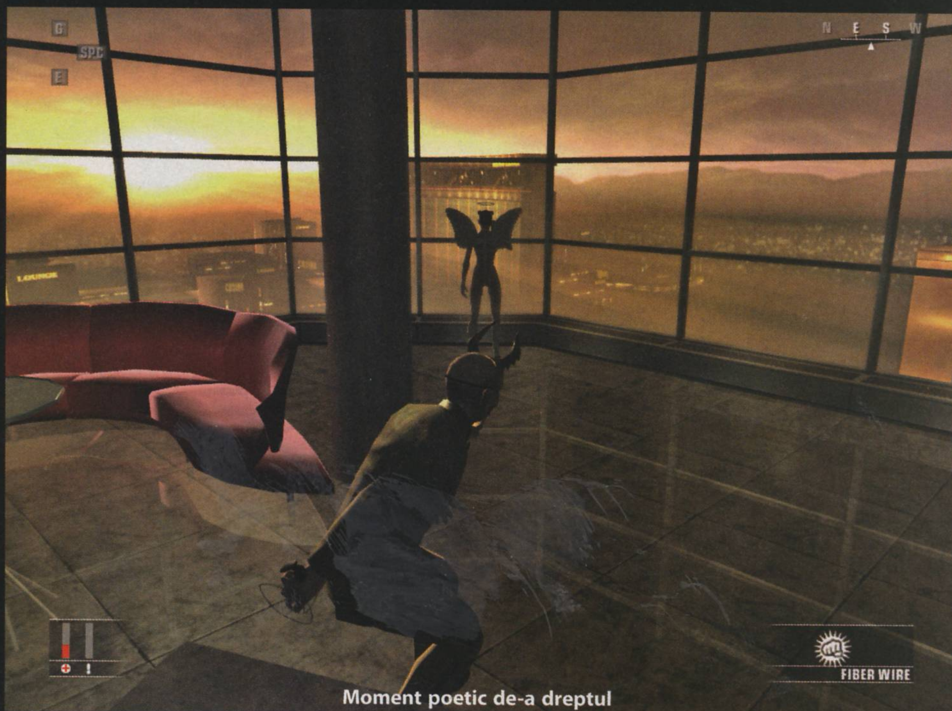
Aviara. L-a răpus, săracul



ALTERNATIVĂ

COLLATERAL

Uite aici alternativă: nu un joc, ci un film. Şi nu cu un chel, ci cu Tom Cruise.
Înainte să spuneţi ceva, uitaţi-vă la film pentru că merită. Şi pentru că este cea mai apropiată versiune cinematografică a unui asasin precum Agentul 47 pe care o să o vedeţi vreodată. Şi pentru că... V-am zis că este un film chiar bun? Tot nu vă convine? Voiaţi să vă recomand mai degrabă o melodie? Neah... Bine. „Smiling like a killer" de la Motorhead îmi vine acum în minte.



Moment poetic de-a dreptul

nu Rambo! Iar pe totul parcursul jocului Agentul 47 nu va întâlni inamici, ci ţinte. Este o schimbare esenţială în modul în care producătorii au abordat jocul. Da, ţintele sunt protejate, există poliţie şi bodyguarzi, însă poţi să îi eviţi. Iar jocul este gândit în aşa fel încât asta să fie opţiunea principală. Vrei să începi să tragi cu Uzi-ul în ei? Fă-o, însă fii pregătit să suporţi consecinţele (care, de cele mai multe ori au ca efect moartea ta).

Satisfacţia pe care o are jucătorul atunci când termină misiunea fără să fie detectat, plimbându-se liniştit în mulţime, cu inamicii morţi în modul cel mai silenţios posibil, era imposibil de atins în anterioarele jocuri din seria Hitman.

Loco en el coco

Satisfacţia pe care o are jucătorul atunci când termină misiunea fără să fie detectat, plimbându-se liniştit în mulţime, cu inamicii morţi în modul cel mai silenţios posibil, era imposibil de atins în anterioarele jocuri din seria Hitman. Blood Money nu este radical diferit faţă de predecesorii săi, elementele de bază ale gameplay-ului fiind practic aceleaşi, însă această schimbare de perspectivă din partea producătorilor este exact ceea ce lipsea din serie.

Hitman: Blood Money rămâne un joc în care repetiţia este mama perfecţiunii. Rar vei trece o misiune din prima, de cele mai multe ori vei fi nevoit să înveţi reacţiile inamicilor, traseele lor şi modul de abordare a unei noi hărţi ratând de câteva ori misiunea respectivă. Ai posibilitatea de a cumpăra informaţii, însă nimic nu se compară cu culegerea de date direct de la faţa locului. Acestea fiind spuse, nu ai cum să fii deranjat de această aparentă repetitivitate pentru simplul motiv că misiunile sunt foarte bine făcute, cu câteva idei demente în spate şi îţi oferă de fiecare dată ceva nou. Poţi să treci prin mai multe rute posibile până să o alegi pe cea care îţi convine cel mai mult.

Arma principală a Agentului 47 rămâne deghizarea, iar în Blood Money vei avea de ales dintr-o grămadă de posibilităţi. După cum ziceam, producătorii au ţinut cu tot dinadinsul să arunce în joc câteva idei absolut nebune, aşa că nu fiţi miraţi când îl veţi vedea pe fiorosul Agent 47 îmbrăcat în găină (strangulând o altă găină), Moş Crăciun sau clovn. Important este că toate astea se potrivesc perfect cu misiunile la care iei parte, misiuni excelent gândite, atât ca posibilităţi de abordare, cât şi ca poveste propriu-zisă.

În sfârşit, lumină!

Din punct de vedere grafic, chelia Agentului 47 nu a arătat niciodată mai bine. De asemenea, ţin să remarc faptul că este al doilea joc pe luna asta (după Half-Life 2: Episode One) care mi s-a părut foarte bine optimizat. La fel ca şi în cazul gameplay-ului, grafica are de câştigat mai mult însă datorită stilului abordat şi câtorva idei surprinzătoare care au fost incluse în joc.

Până la urmă, la asta se rezumă Hitman: Blood Money, la găsirea unui stil pe care seria îl căuta de foarte multă vreme. Este un joc brutal, care nu îşi cere scuze, şi îndeajuns de dement cât să te îndoieşti, pe bună dreptate, de sănătatea mintală a celebrului asasin. Cel mai bun joc din serie? O, DA!

■ Mitza


În Rai e deschis non-stop


No, că lipseşte un şurub!

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** IO Interactive ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.hitmanbloodmoney.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

8,8

LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiție din România
în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări și detalii, folosiți cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party licențiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.



Stacked with Daniel Negreanu

Cu cărțile curate

Jocul de pocher, indiferent de gen, nu poate exista fără miza în care să găsești motivația de a da ce ai mai bun în tine. Să joci pe pițule pare lipsit de farmec, de aceea am privit cu reticență majoritatea jocurilor de gen, fie ele off sau online, mai puțin pe cele care aveau și strip-ul în titlu. Jocul de față are în schimb un titlu puternic și cel puțin participarea lui Daniel Negreanu trebuie să-ți stârnească interesul.

Milionar virtual

Stacked with Daniel Negreanu este un joc dedicat în exclusivitate sistemului Texas Hold Em, în toate formele sale. Pentru cei nefamiliarizați cu acest gen, producătorii au pregătit un tutorial în care Daniel Negreanu face o prezentare completă, de la noțiunile de bază la strategii și sfaturi care să te transforme în cel mai scurt timp într-un jucător competitiv.

Două aspecte sunt reprezentative pentru reușita unui joc de pocher, indiferent de gen, și anume un generator de numere aleatoare cât mai complex și un AI bine pus la punct. Știut fiind faptul că nu există un „random number generator" perfect, nu putem decât să sperăm că cel din Stacked with Daniel Negreanu este unul cât mai complex. Totuși, numărul mare de mâini în care river-ul aducea cu el și o victorie nesperată m-a pus puțin pe gânduri. Parcă nu eram atât de norocos în realitate. AI-ul, marele pariu al acestui joc, a fost anunțat ca fiind realizat în așa fel încât nici să nu mai știi când joci off sau online. Acesta este rezultatul muncii de 10 ani a unor „hard-core brainiacs", se numește Poki Artificial Intelligence System și bineînțeles a fost adaptat acestui joc sub îndrumarea maestrului Daniel Negreanu. Au fost creați jucători care să acopere majoritatea stilurilor de joc cunoscute. De la cei enervant de precauți, până la cei care preferă un joc agresiv sau cei al căror joc alternează și este rezultatul combinării mai multor strategii. Cu puțină atenție, nu este greu să identificăm strategiile rivalilor și, în consecință, să jucăm fiecare mână cât mai bine posibil. Totuși, mesele din Stacked with Daniel Negreanu sunt populate în general de jucători precauți, care rareori ajung să vadă flop-ul, mai ales dacă te mai trezești să ceri ceva peste blind-uri. Nu mai spun că un all-in face ravagii și te poți considera fericit dacă nu rămâi singur cu potul, evident subțire rău în momentul respectiv. Dacă totuși blind-ul nu este de neglijat și joci dintr-o poziție favorabilă, fără o mână deosebită, merge încercată această metodă mai ales că după flop poți renunța, în cazul în care situația îți este defavorabilă. În schimb, dacă avem un pre-flop bun, grija noastră este să atragem cât mai mulți concurenți cât mai departe în speranța că pe flop, turn sau river își vor întări mâna și vor avea motive să parieze. Felul în care decurge jocul în cadrul turneelor, cu puțini jucători valoroși controlați de AI, ne avantajează mai mult decât ne-am fi dorit. Asta pentru că în finale intrăm în postura de chip leader detașat din care ne putem permite să pierdem două, trei all-in-uri până se echilibrează situația. Deci cu puțină răbdare și atenție, o carieră strălucită în Stacked with Daniel Negreanu este la îndemână fiecăruia dintre noi. Iată că deși producătorii s-au lăudat ca vom avea mult de furcă cu AI-ul, priceperea acestuia la Texas Hold Em nu reușește să ne impresioneze. Mai mult decât atât, a fost anunțat un AI care să ne analizeze jocul și să se adapteze pe parcurs, lucru pe care nu am avut plăcerea să-l sesizez.

Mai trebuie spus că jocul oferă posibilitatea de a apleca urechea la sfatul lui Daniel Negreanu, asta doar în timpul partidelor offline. Două probleme mari și late fac ca această opțiune să fie un eșec total. Prima ar fi că toate recomandările sunt date la modul general și nu vizează situația particulară în care te afli, iar a doua este proasta coordonare, în multe din situații, între îndrumarea primită și mâna pe care joci. Când ți se spune în pre-flop să scapi cât mai repede de cei doi popi pe care îi ai în mână sau să pariezi la greu pe un șapte și un doi de culori diferite începi să te îndoiești de utilitatea acestor sfaturi prietenești.

Oameni ca noi

Din fericire, jocul vine și cu opțiunea de multiplayer atât în LAN, cât și online. Dacă LAN-ul poate înlocui cu succes, eventual în combinație cu hamachi-ul, o seară de pocher live, în modul online ziua nu prea se înghesuie lumea. Noaptea însă listele de jocuri create sunt mult mai populate, știut fiind faptul că peste ocean acest stil de pocher se bucură de un succes mult mai mare. Se pot organiza turnee single și multi table sau simple cash game-uri, iar regulile pot fi setate după bunul plac. Putem alege de la cât să înceapă blind-urile, la ce interval de timp să crească, cu ce sumă se intră în joc sau dacă modul de pariere este limitat sau nu. Pentru a



În pocher totul e permis

anima puțin atmosfera, distribuitorul Myelin Media a organizat un turneu al cărui mare premiu este șansa (patru de fapt) de a juca în Vegas la aceeași masă cu Daniel „Kid Poker" Negreanu. Acum să vă dau și vestea proastă, sunt eligibili doar rezidenții din partea continentală a S.U.A. După această informație, pe site-ul MTV Games urma „sorry, Alaska and Hawaii". What about the rest of the world, cheap bastards?!

Grafica din acest joc este oarecum diferită de cea cu care ne-am obișnuit la jocurile de pocher. Pozele au fost înlocuite de jucători activi care interacționează cu cărțile și jetoanele și se ridică în picioare la showdown-uri. În jurul meselor roiește lume, iar la mesele finale sunt prezenți și spectatori, care discută jocul în șoaptă. Voice acting-ul este redus la câteva replici pentru fiecare personaj și avem parte și de momente amuzante în care câte un gură spartă te provoacă să plătești un pariu pentru ca imediat el să se arunce. Chiar dacă putem să notăm cea mai reușită atmosferă dintr-un joc de pocher, tot este departe de realitate. Găsesc a fi inspirată opțiunea producătorilor de a nu-ți arăta pocket-ul pe fața în modul online, în single e decizia ta. Îți vezi cele două cărți în momentul în care sunt împărțite de dealer, iar fiecare privire pe care o arunci din acel moment este observată și de restul jucătorilor. Un plus de realism și un (dez)avantaj. Poți fi surprins că ai jucat fără să-ți cunoști bine mâna și în același timp poți să-i faci pe alții să creadă în mod eronat acest lucru.

www.

Pasionații de Texas Hold Em au luat cu siguranță contact cu invazia de site-uri casino, iar motivele pentru care ar avea „nevoie" de acest joc sunt considerabil reduse.



Nu aduce turn-ul ce aduce river-ul

Daniel „Kid Poker" Negreanu

După cum sugerează și numele, Daniel Negreanu nu este străin de plaiurile mioritice. Părinți lui au emigrat în Canada, țară în care s-a născut și a început să iubească acest sport. A abandonat liceul la un credit distanță de absolvire (DO NOT DO THAT!) și după ce a câștigat niște bani pe plan local, a plecat spre lucruri mai serioase, mai exact Las Vegas. Ulterior, a câștigat mai multe turnee, s-a clasat în bani în altele, și-a făcut un nume și a pus mâna pe trei brățări de campion mondial, prima câștigată în 1998, moment în care a devenit cel mai tânăr învingător la World Series of Poker. Este recunoscut pentru capacitatea incredibilă de a-și „citi" adversarii și alături de alte nume grele din domeniu a dovedit că pocherul nu mai este de mult un joc de noroc. Momentan, ocupă a doua poziție în clasamentul WTP all time al câștigurilor, cu peste 7,900,000 $, iar eu mă bucur de parcă i-ar împărți cu mine.



Diferențele față de o partidă pe net pe bani fictivi sunt puține și nu neapărat în favoarea acestui joc și, mai presus de toate, în pocher AI-ul nu poate înlocui factorii umani. Totuși, lipsa unei conexiuni la internet poate transforma Stacked with Daniel Negreanu într-un prieten bun, în special pentru cei neinițiați în tainele acestui joc. Eu am net. Fir intins.

■ Rzarectha

Gen Simulator de pocher ▸ **Producător** 5000ft ▸ **Distribuitor** Myelin Media ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.mtv.com/games/holdem/stacked/

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	5

6,2



D&D Online: Stormreach

Ar putea fi jocul online cu cel mai înalt coeficient de dificultate

„Cu paşi mărunţi, pentru a nu trezi umbrele, înaintezi pe coridorul cu pereţi din piatră umedă şi murdară. În faţă, calea ţi se desface în două. Îţi păstrezi obiceiul şi o iei la stânga. Un puternic miros de putrefacţie îţi izbeşte nările după primii 10 paşi. Auzi un clinchet uşor şi făclia se stinge. Beznă. Ştii că ai pe undeva un scroll de light, dar cum să-l citeşti fără lumină? Un fin zgomot se aude din faţă, ca şi cum ai trece sabia pe scoarţa unui copac. Simţi brusc cum picioarele îţi îngheaţă. Senzaţia urcă încetişor spre gât. Nu mai poţi respira. Încerci să loveşti cu sabia şi simţi ca şi cum ai lovi în apă. Slimes!!! Mirosul a dispărut. Nările ţi se umplu cu ceva de consistenţa noroiului. Un ultim gând – nu e bine să fii singur". Iar ai pierdut experienţă. Quest-urile astea sunt prea grele. Ai vrea să dai un Load Game, dar nu merge. Probabil din cauză că eşti online.

Stormreach, Eberron

Eberron este o lume întinsă şi complexă, în care Stormreach este doar un oraş mic. E ciudat faptul că sediul acţiunii este situat aici, însă se poate justifica drept un loc de plecare pentru o serie de probleme ce pot ajunge mult mai departe. Stormreach este unic ca oraş în Eberron prin faptul că reprezintă un punct de importanţă maximă în trading-ul şi transportul între două dintre cele patru continente care alcătuiesc acest univers. Mai departe, din această cauză, probabil că este singurul oraş care are o diversitate atât de mare a populaţiei, ca rase, ocupaţie şi interese. Practic, cine controlează Stormreach, controlează mult mai mult decât pare. Dacă vrei să fii aventurier şi să ai acces uşor oriunde în Eberron, Stormreach este locul ideal pentru a fi numit „acasă". Desigur, doar o parte din aventurile tale din DDO se vor desfăşura în oraş, restul fiind accesibile prin intermediul portalurilor oferite prin sprijinul administraţiei locale. În ultima vreme, oraşul se confruntă cu o serie de probleme, mai ales legate de mai noile atacuri ale Kobolzilor, care, nu se ştie din ce motiv, au devenit foarte agresivi şi hotărâţi să pună mâna pe acest oraş. Mai departe, veţi intra într-un păienjeniş de interese şi comploturi, cu condiţia să citiţi textele quest-urilor. De menţionat că aventurile se petrec pe o peninsulă a continentului Xen'Drik, în jurul Stormreach-ului.

Grupuri, grupuri

Pentru că acum avem idee care este setup-ul jocului, oraşul Stormreach, ar fi bine să intrăm un pic în amănunt şi să examinăm jocul mai în profunzime. În primul rând, nu pot să nu spun că nivelul de dificultate este foarte serios. Acest lucru, fără îndoială, îi ţine departe pe cei care sunt denumiţi generic „casual players", adică acei indivizi care văd jocurile pe calculator ca o modalitate de distracţie şi nu ca un mod de viaţă. După cum ştiţi, cea mai mare problemă a unui MMORPG este partea de leveling up. Aceasta creează o serie de probleme nu numai la nivel social, dar şi influenţează radical calitatea gameplay-ului. MMORPG-urile, prin definiţie, implică socializarea, pentru a putea avansa mai repede, a face faţă unui inamic în pvp sau pur şi simplu pentru plăcerea de a juca cu alţi oameni, şi nu cu AI-ul. În MMO-uri precum World of Warcraft, level cap-ul de 60 se poate atinge chiar şi în decurs de o lună, ceea ce, în mod ciudat, am descoperit că nu e un lucru chiar aşa rău. Asta însemnă că, dacă tu nu ai jucat câteva zile, ai posibilitatea de a recupera rapid diferenţa de nivel faţă de prietenii tăi. Oricum ajungi repede la 60, ceea ce nu te forţează prea mult să ţii pasul, iar posibilităţi de soloing sunt foarte multe. În alte jocuri, acest lucru este o problemă foarte serioasă, pentru că level cap-ul se atinge foarte greu şi chiar dacă îl atingi, high level content-ul este aproape zero, plus că nu există multe posibilităţi de soloing. Privind cum nu-ţi poţi ajunge prietenii din urmă, există posibilitatea să te laşi de joc. DDO este oarecum la mijloc. Level cap-ul este deocamdată la 10 şi nu se atinge foarte greu. Mai departe, fiecare nivel este împărţit în cinci sub-niveluri, ceea ce înseamnă că peste câteva zile prietenii vor fi poate tot level 2, însă cu 3 rank-uri mai sus. Acest lucru uniformizează oarecum lumea DDO, lucru care este absolut indispensabil în condiţiile pe care le oferă jocul. Quest-urile sunt foarte grele şi numai recent s-a introdus posibilitatea de a face unele dintre ele în solo. DDO a fost conceput exclusiv aproape pentru grupuri. Nu eşti într-un grup, nu poţi face

nimic, cam asta e regula odată ce ai ajuns la lvl 3 și vrei să intri în Marketplace. Socializarea este bună, însă dacă e forțată, va îndepărta cu siguranță o mulțime de jucători. Părerea mea este că soloing-ul este absolut indispensabil într-un MMORPG, din prea multe motive pentru a le enumera aici.

ALTERNATIVĂ



NEVERWINTER NIGHTS

Probabil cea mai indicată – partea de multiplayer, cu multiplele lumi permanente care există deja din abundență pe internet.


În așteptarea confruntării

Focus pe El

Unul dintre cele mai importante aspecte ale unui joc pe regulile D&D este așa-numitul „Character Sheet", în limbajul nostru fiind vorba despre personaj și caracteristicile sale. Astfel, pentru DDO, Turbine a ales cinci rase: Human, Elf, Halfing, Dwarf și Warforged, care nu reprezintă decât o mică parte din rasele care populează Eberron-ul. Clasele în schimb sunt destul de numeroase, în număr de nouă: Fighter, Paladin, Barbarian, Rogue, Ranger, Cleric, Wizard, Sorcerer și Bard. Multitudinea de clase este perfect justificată și, din păcate, este singurul loc în care acest joc oferă într-adevăr diversitate. Mai departe, personajul trece prin etapa de creare a modului în care va arăta și mai departe la alegerea Stat-urilor, Feature-urilor, Skill-urilor și, respectiv, a Vrăjilor dacă e cazul. Am fost ușor surprins de faptul că producătorii au restrâns destul de mult atât abilitățile native și de clasă, cât și pe cele care pot fi alese. Mai mult decât atât, diferențele de la un nivel la altul sunt foarte mărunte și skill-urile destul de neinteresante pentru a simți cu adevărat că ai avansat în nivel. Când se face trecerea de la un rank la altul, singurul lucru pe care îl poți face este să schimbi între ele câteva Enhancement-uri care sunt extrem de limitate ca număr și fără o importanță prea mare. Cu alte cuvinte, am fost extrem de dezamăgit când am văzut că oricât de unic crezi că ți-ai creat personajul, de fapt diferențele sunt nesemnificative. E bine totuși să știți că îl puteți crea catastrofal de prost și că aveți neapărată nevoie de cunoștințe de terminologie D&D pentru a scoate un Character Sheet custom. Dacă aveți cunoștințele, țineți minte că jocul este aproape complet party-oriented, astfel veți fi nevoiți să creați un personaj de party, nu de solo. Soloing-ul este doar un lung șir de nervi și frustrări pe care nu vi le doresc. Ca univers, D&D-ul este dominat de impresionante posibilități și diversitate și, din nefericire, acest lucru nu se reflectă în jocul de față. Poate că ar trebui să mai specific că jocul oferă posibilitatea de multi-class, ceea ce știm cu toții ce probleme poate crea dacă nu alegi combinația corectă.

Lume și comori

Deși pare, Stormreach-ul nu este un oraș prea mare. Locațiile sunt reduse ca număr, însă asta nu ar trebui să reprezinte un element negativ, dacă restul jocului e gândit cum trebuie. Din fericire, engine-ul 3D este destul de frumos chiar și pentru cei mai pretențioși dintre noi. Una dintre principalele plângeri ale mele se referă la lipsa spațiilor deschise, în adevăratul sens al cuvântului. Desigur, se încearcă să ți se dea această impresie în câteva zone care ar reprezenta oarecum spații deschise, însă modul în care sunt concepute te fac să te simți tot ca într-un dungeon, limitat de pereți invizibili de data asta și cu un cer imobil și pixelat deasupra capului. Al doilea lucru care m-a făcut să mă plictisesc de fapt de acest joc se referă exact la unul dintre cele mai importante aspecte ale oricărui D&D, și anume quest-urile. D&D





Maică, la noi în comună nu vezi aşa ceva



înseamnă în primul rând quest-uri. Joci pentru a face ceva. Ei bine, numărul celor din DDO este departe de a fi suficient. Ca să compenseze acest lucru, Turbine a oferit posibilitatea terminării acestor quest-uri ori de câte ori ai chef şi pe trei niveluri diferite de dificultate. Evident, cu cât le faci de mai multe ori, cu atât primeşti mai puţine puncte de experienţă. Însă, sincer, acest lucru e un compromis destul de prost. E acelaşi lucru ca şi în World of Warcraft cu high level content-ul, unde odată ajuns la nivel 60, faci acelaşi şi acelaşi lucru, adică dungeon-urile. Măcar în WoW poţi face în paralel şi PVP sau poţi schimba experienţa pe bani, mai nou. În DDO nu ai ce face altceva. Pentru a creşte în nivel, este necesar să faci de câteva ori aceleaşi quest-uri. Evident, unele le poţi face pe motiv de grinding, însă la bază tot acelaşi lucru îl ai de făcut. Din această cauză, jocul plictiseşte masiv. Singurul lucru care mai rămâne este poate legat de diversitatea item-urilor din joc. Ei bine, aici aveţi de unde alege. Personal, am



Nenea, nenea, dai o cinzeacă?



Onixidabilis în toată splendoarea sa


Mort înainte să-şi ia avânt



Dansând cu lupii

văzut destul de multe, însă rata de drop este extrem de mică. Vendorii au stocuri limitate, dar oferă item-uri destul de bune. Problema o reprezintă însă banii, care sunt al naibii de greu de făcut. O sabie de lvl 3 de exemplu costă 1000 de Platinium. Eu nu ştiu dacă am reuşit să cheltuiesc per ansamblu atât avansând de la nivelul 1 la 4. Probabil că peste lvl 5 lucrurile se mai schimbă, însă sincer nu mi s-a părut că personajele de level 8-10 sunt prea speciale. Un item pentru lvl 10 costă peste 15.000 de Platinium, ceea e uşor absurd. Clasele de magie au un dezavantaj foarte mare, şi anume că nu există poţiuni de mana, lucru pe care eu nu-l pot înţelege. Dacă există, sunt foarte curios unde. Eu nu am văzut niciuna. Poţiunile de health sau repair sunt extrem de scumpe, motiv pentru care lumea nu le cumpără. Iată un nou motiv de frustrare chiar şi aici, unde nu ar fi trebuit să existe.

Dar încă îl joc

Aşadar, DDO se adresează în primul rând hard-core gamerilor pasionaţi de universul D&D. Cu toate acestea, nu furnizează acel content de care ei au nevoie. În concluzie, jocul fie nu este terminat, fie este sortit pieirii. E foarte greu să menţii contactul cu un produs online care nu-ţi oferă decât un număr limitat de diversitate, când altele mai vechi de 4-5 ani chiar oferă mult mai mult. Observ totuşi că Turbine se mişcă puternic pentru a oferi lunar content, pentru a ajusta lumea, pentru că regulile clasice sunt foarte ameţite şi te vezi în tot felul de situaţii ciudate. De exemplu, eu am un personaj Barbarian Warforged. Se ştie că Barbarul este după carte un damage dealer clasic cu armor class scăzut. De asemenea, un warforged nu poate purta armură, singurele bonusuri la AC fiind din nişte device-uri numite Docent, din skill-uri sau item-uri. Din păcate, regulile de stacking pentru armură sunt foarte haotice în DDO. Un warforge poate purta mănuşi, cizme sau alte piese similare. Am găsit un set de brăţări care oferă +4 la AC non-stackable, superbe, care însă pe un warforged sunt inutile, din cauză că se stachează cu feature-urile de clasă, mai exact în cazul meu, Admantium Body. De ce? Nu mă întrebaţi. Nici ei nu ştiu. Fiind non-stackable, ar trebui să se adune cu AC-ul rasial sau de clasă, printr-o regulă foarte clară în D&D. Ei bine, vă închipuiţi frustrarea mea, deoarece acela este unul dintre cele mai tari obiecte din joc pentru un barbar. Aşadar, poate peste un an-doi când aceste probleme nu vor mai exista, jocul va deveni interesant. Poate că va exista şi PVP, pentru că da, jocul nu are PVP – îngrozitor, nu! Însă, în mod ciudat, jocul are ceva, în ciuda tuturor părţilor negative de mai sus. Încă joc şi joc chiar constant, deşi mă simt plictisit. Ciudat...

■ Locke


Să ungem lama cu acid

▸ **Gen** MMORPG ▸ **Producător** Turbine Entertainment ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.ddo-europe.com

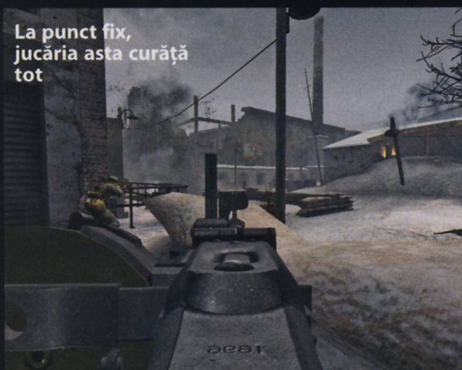
Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	8

8

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Carnagiu pe Frontul de Est

Tripwire Interactive şi-a început odiseea FPS-istă cum nu se poate mai bine, producătorii ieşind la înaintare cu una dintre cele mai realiste experienţe multiplayer ce mi-a fost dat să trăiesc vreodată. Lansat imediat după Day of Defeat: Source, cu care împarte acelaşi sistem de distribuţie (Steam), jocul s-a născut cu mult timp înainte de a fi anunţat ca un produs de sine stătător, sub forma unui mod pentru Unreal Tournament 2004. Gameplay-ul diferit şi ideea de a plasa acţiunea pe Frontul de Est al celui de-al Doilea Război Mondial le-au adus autorilor marele premiu în cadrul competiţiei Make Something Unreal, plus două licenţe pentru engine-ul Unreal 2.5 şi un morman de bani pe care i-au folosit la înfiinţarea unui studio. De aici şi până la lansarea jocului într-o formă comercială n-a mai fost decât un pas.


La punct fix, jucăria asta curăţă tot


Artileria în acţiune


La pândă

Atenţie, se trage!

RO te aruncă fără menajamente în mijlocul unui conflict sângeros dintre forţele ruseşti şi germane şi te surprinde prin doza de realism injectată cu sete în fiecare aspect al jocului, gameplay-ul fiind mai greoi decât în UT2004, fosta (şi încă actuala) lui gazdă. Mişcările, trasul cu arma şi controlul vehiculelor sunt de un realism dus la extrem, RO întrecându-şi lejer concurentul direct, Battlefield 1942, din acest punct de vedere. Fideli realismului, producătorii au mers atât de departe încât au făcut din trasul cu arma o artă în sine, eliminând crosshair-ul (prezent doar la tunurile de pe tancuri, artilerie şi puşca cu lunetă), pentru a ţinti fiind necesară ridicarea armei la ochi. Iar dacă ai de gând să nimereşti un adversar de la mare distanţă, ai face bine să te holbezi bine prin cătare, deoarece RO îţi oferă rareori o a doua şansă în faţa unui jucător experimentat. De la mică distanţă însă, nevoia unei cruciuliţe numai bune de fixat între ochii adversarului devine aproape inutilă - n-ai apăsat imediat pe trăgaci, eşti un om mort.

Obiectivul părţilor beligerante, indiferent de partea cui alegem să ne scoatem ochii, este acela de a captura cât mai multe puncte strategice de pe hartă, într-un anumit interval de timp. Înainte de toate însă, RO te pune să alegi clasa care ţi se potriveşte cel mai bine prin tranşee, moment în care realizezi cu surprindere că soldatul bun nu trebuie să fie neapărat bun la toate: numărul de jucători per clasă este limitat şi depinde de dimensiunile hărţii pe care urmează să ne facem damblaua. Ca un făcut, nu oricine poate conduce un tanc sau orice alt tip de vehicul, soldatul de rând fiind nevoit să parcurgă uneori distanţe enorme pe jos, în lipsa unui transportor şi a şoferului care să-l mişte din loc. Aşadar, dacă ai de gând să joci RO pe servere alese la întâmplare, ar fi cazul să te obişnuieşti cu stilul de joc al fiecărei clase în parte, să accepţi situaţia şi să-ţi modifici strategia de joc în funcţie de moment.

„...producătorii au mers atât de departe încât au făcut din trasul cu arma o artă în sine”

Un război murdar

Grafica din RO nu impresionează, engine-ul Unreal 2.5 arătându-şi vârsta, însă


Captiv într-un sicriu pe şenile



Dimensiunile impresionează

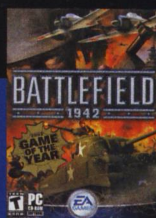
Înaintare în patru labe

hărțile sunt realizate la mare artă. Băieții de la Tripwire au acordat o mare atenție detaliilor geografice și arhitecturale, dar și adevărului istoric. Konigsplatz, de exemplu, amintește de ultima ripostă a Reichstag-ului, o încleștare sângeroasă care a rămas pentru totdeauna în mintea participanților la eveniment și în cărțile de istorie.

Practic, fiecare hartă ne pune în fața unor evenimente reale. Pământul este sfârtecat de obuze, iar clădirile zac în ruine, ostilitățile desfășurându-se pe fundalul unei atmosfere întunecate atât la propriu, cât și la figurat. Există întotdeauna un copac, un șanț sau o tufă în care să te ascunzi de focul inamic și să scrutezi zona cu ajutorul binoclului, în căutarea inamicului. Ca infanterist mai ales, ieșirea în câmp deschis poate echivala cu sinuciderea, deoarece șansele ca un lunetist sau o mitralieră grea să-ți taie avântul sunt foarte mari. Realismul are și el prețul lui. Situația se schimbă radical când te urci într-un tanc, alături de alți doi camarazi, unul la turelă, iar altul la mitralieră. Am remarcat cu plăcere că absolut toate vehiculele sunt modelate excelent, controlul lor este intuitiv, iar dinamica, lucru ce poate face diferența dintre o moarte sigură și supraviețuire, este foarte bine implementată. Mai exact, obuzele ricoșează din blindaj dacă nu lovesc în plin. Unele dintre cele mai intense bătălii dintre formațiuni de tancuri le-am trăit pe Arad (uite că avem și o localitate băștinașă), o hartă imensă unde mersul pe jos dintr-un capăt în celălalt al hărții nu este deloc o opțiune.

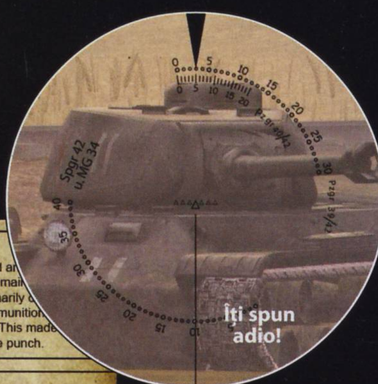
ALTERNATIVĂ

BATTLEFIELD 1942



Un joc mult mai accesibil maselor, care încă mai poate oferi satisfacții la patru ani de la lansare.

Poate cea mai devastatoare armă din RO nu este tancul, ci artileria. La o simplă comandă poți dezlănțui iadul peste pozițiile adverse, descurajând tentativele acestora de a avansa, efectul barajului de foc fiind devastator și deosebit de spectaculos din punct de vedere vizual. Momentele în care jucătorul nimerește sub ploaia de obuze ce-i smulge pământul de sub picioare sunt intense, acesta încetând, pentru o scurtă perioadă de timp, să mai vadă lumea cu aceiași ochi limpezi. Dintr-o dată, sunt tulburi.



Îți spun adio!

IS-2

Crew

1. Driver
V-2-IS (Diesel Engine)
2. Commander
122mm D-25T L/43
Co-axial DT

Overview

This was a very modern design, with sloped ar[...] turret layout and carried a massive 122mm mai[...] this was a converted howitzer and was primarily [...] action against enemy fortifications. The ammunitio[...] heavy – and had to be loaded in two parts. This made slow reloading, even if it did pack a massive punch.

Total Armor rating = 10/10

Front Armor = 10/10 — 120-60/100-0

Side Armor = 6/10 — 90-15/90-18

Rear Armor = 6/10 — 60-49/90-30

Top Speed = 6/10 — 25 kph

Cannon Firepower = 10/10 — 122mm D-25T L/43

Reload Rating = 1/10 — 20sec/3rpm

Turret Traverse Speed = 5/10 — 30sec-360°

Critical Hit Zones

Engine
Ammo
Engine
Ammo
Engine
Ammo

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45


Rușii au și ei cu ce

- Țară, țară vrem oșteni! - Pe cine?

Chiar așa! Cui i se pare distractiv saltul în mocirlă la vederea trasoarelor ce spintecă aerul într-un du-te vino halucinant sau la auzul gloanțelor ce-i șuieră pe la mustăți în timp ce plouă cu obuze? Ei bine, amatorii de senzații tari sunt mulți, deoarece Red Orchestra: Ostfront 41-45 a reușit deja să strângă un număr important de fani în jurul lui, membrii comunității înmulțindu-se pe zi ce trece. Din punctul meu de vedere, jocul face toți banii, însă se adresează unei categorii mai aparte de jucători, Red Orchestra reprezentând pentru aceștia întruchiparea celui mai realist FPS al momentului. Pentru alții este deja prea mult...

■ KiMO

Gen FPS **Producător** Tripwire Interactive **Distribuitor** Steam **Procesor** PIV 1.3 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM **ON-LINE** www.redorchestragame.com

Grafică	7
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8

8,2

ROGUE TROOPER

Un soldat albastru şi arma sa cuvântătoare


Gunnar îşi vede moartea cu ochii


Dansatori de nevoie

Într-un gen care abundă în titluri la mâna a doua, este destul de greu să te afirmi cu un shooter la persoana a treia care vrea mai mult decât atenţia unui jucător între două reprize de somn. Rogue Trooper se pare că nu vrea şi tocmai de aceea nici măcar nu încearcă s-o facă. Nu oferă cine ştie ce satisfacţii, ci te aruncă direct în bătaia gloanţelor într-o poveste ştiinţifico-fantastică fără cap şi coadă, înarmat cu un braţ de arme şi gadget-uri deştepte. În felul lui, Rogue Trooper este un shooter meseriaş, datorită modului în care te face să utilizezi inteligent arsenalul pe care ţi-l pune la dispoziţie.

Albastrul care te omoară

Super-soldaţii viitorului sunt albaştri, asta este clar, iar Rogue nu face excepţie. Conceput în eprubetă şi crescut de mic în spiritul războiului, ciudatul erou ajunge să-şi vadă camarazii de arme făcuţi sită într-o ambuscadă. Noroc că personalităţile lor sunt salvate imediat în micro-cipuri, pe care Rogue le extrage imediat şi le încorporează în propriul său echipament. Pe primul şi-l bagă undeva, adică în armă, pe al doilea în „ghiozdan", iar pe al treilea în cască. În afară de replicile şi laudele la adresa talentului său într-ale trasului cu puşca, cele trei cipuri vorbăreţe fac mai multe decât te-ai putea aştepta de la ele. Fiecare dintre ele devine parte integrantă a echipamentului şi un ajutor de nădejde pe front: Gunnar, după cum sună şi numele, poate aduce modificări armei atunci când situaţia o cere, Helm (vocea din cască) îl ajută să spargă diverse coduri de acces, iar Bagman (meseriaşul din „ghiozdan") inventează noi tipuri de arme, poate produce muniţie şi îl injectează cu doza zilnică de sănătate. De-a lungul misiunilor, Rogue poate recupera părţi din echipamentul adversarilor scoşi din priză, pe care le transformă în credite. Acestea pot fi apoi utilizate la cumpărarea de upgrade-uri pentru arme. Modul ingenios în care poate fi folosit echipamentul şi implementarea sa remarcabilă în joc au marele dar de a aduce un plus de savoare experienţei, distrăgând atenţia de la o formulă deja clasică şi de la linearitatea nivelurilor foarte previzibile, pe fundalul unei combinaţii unice dintre elemente de stealth, tactică şi atacuri furibunde. Aşadar, de toate pentru toţi şi...

... albastru peste tot

Arsenalul soldatului albastru nu putea fi altfel decât foarte variat şi devastator în acelaşi timp, din el remarcându-se

„... adversarul devine inofensiv în faţa unui tir de gloanţe care l-ar face pe Rambo să se albăstrească de invidie."


Plecat în căutarea răzbunării


Tunul, a doua iubire după Gunner


Focul care ucide



Se poate şi aşa...

puşcociul care face pulbere orice vietate de la mică distanţă, arma cu lunetă şi turela controlată de vorbăreţul Gunnar, fiecare dintre ele constituind parte integrantă din aceeaşi armă multilateral dezvoltată pentru orice situaţie. Trecând apoi peste faptul că expresia de mai devreme mi-a cam împleticit limba prin cavitatea bucală, o parte dintre arme şi combinaţiile dintre ele ajung să fie mai puţin utilizate. De exemplu, poţi oricând să laşi turela în seama lui Gunnar, care se va ocupa cu uşurinţă de adversari, în timp ce te strecori liniştit în spatele lor ca să-i omori dintr-o mişcare ce cuţit. Având însă la dispoziţie arma cu lunetă, simţi impulsul de a-i elimina foarte comod de la distanţă, o formulă pe care de altfel am folosit-o destul de des până şi eu. Că deh, lenea e mare. Sau poate greutatea cu care Rogue schimbă armele între ele este de vină. Oricum ar fi, dacă ai ales arma potrivită şi ai aruncat grenada care trebuie, adversarul devine inofensiv în faţa unui tir de gloanţe care l-ar face pe Rambo să se albăstrească de invidie.

Problema cu inamicii este că oricât de fioroşi ar fi ei, nu reprezintă o ameninţare decât în clipa în care atacă în grupuri mari. Ăştia ar fi nordicii, un fel de rusnaci care stăpânesc un Pământ poluat şi nu vor să-i mai dea drumul de nicio culoare. Nordicul de rând, după cum spuneam, nu reprezintă o problemă, însă lunetiştii, mech-urile aproape invincibile şi „hidranţii" cu senzori care aruncă cu mici zburătoare decapitoare (chiar aşa le zice) după ţeasta intrusului sunt. Şi totuşi, gameplay-ul este foarte fluid, Rogue Trooper venind sistematic cu noi provocări în întâmpinarea jucătorului pe măsură ce avansează către obiectivul final. Unde mai pui că moartea unui nordic poate fi, uneori, chiar amuzantă, dacă în loc să-l culci la pământ dintr-un foc expediat în plină figură de la 50 de metri îi faci sită tuburile cu oxigen. Ghinionistul se agită disperat într-o încercare inutilă de a stinge focul, pentru a dispărea în momentul următor într-un norişor de fum. Cascadorie curată, nu alta. De asemenea, pentru mai multă siguranţă, Rogue poate lăsa în urma sa un mănunchi de mine, un cadou de adio pentru orice personaj rău intenţionat ce i-ar călca pe urme.


Albastru printre bolovani

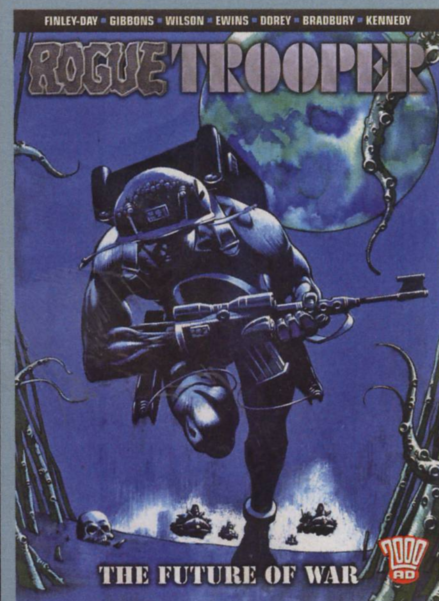
E albastru şi asta-i tot ce contează

Pentru un joc lansat într-o perioadă în care titluri fantastice din punct de vedere vizual fac deliciul ochiului, grafica din Rogue Trooper nu aduce nimic special sub soare. O putem considera depăşită, însă level designul este bine gândit, oferind o mulţime de structuri şi obstacole ce pot fi utilizate pentru a împrăştia moartea de la adăpostul lor. Este un joc scurt şi prea linear pentru gustul unora, dar care reuşeşte ca prin minune să ne ofere porţia de acţiune de care avem nevoie în clipele de plictiseală. Pentru unii, chiar mai mult.

■ KIMO

Origini albastre

Puţini ştiu, dar jocul are la bază o revistă de benzi desenate englezească, creată de Gerry Finley-Day şi Dave Gibbons, ce urmează aventurile lui Rogue, un G.I. (infanterist modificat genetic cu pielea albastră) şi ale

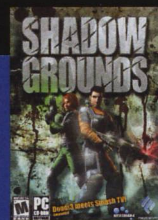


celor trei camarazi ai săi (cele trei micro-cipuri), imuni la orice fel de gaz otrăvitor sau acid puternic. Acţiunea se petrece pe planeta Nu-Earth, răvăşită de războiul etern dintre nordici şi sudişti. Nu-Earth a ajuns într-un hal fără de hal, otrăvită de armele chimice şi biologice folosite în timpul războiului, trupele fiind acum nevoite să-şi ducă traiul în oraşe închise. Sudiştii au reuşit însă, prin inginerie genetică, să dea naştere unei rase de războinici imuni la atmosfera nocivă - Infanteria Genetică, arma secretă a Înaltului Comandament Sudist.

ALTERNATIVĂ

SHADOW GROUNDS

Un altfel de SF, văzut din altă perspectivă. De sus.



▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Rebellion ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1.5 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.roguetrooper.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	7

7

Rise of Nations Rise of L[egends]

Din Vaselina istoriei, un Univers se naşte...

Din start aş vrea să precizez că nu am fost un fan Rise of Nations. Experienţa mea cu acel joc s-a limitat la câteva ore, pe care încă le consider pierdute. Jocul nu avea acel ceva care să mă atragă, să mă ţină sau să mă impresioneze. Invariabil, cu toată reclama din jurul acestui sequel, faţă de Rise of Legends am avut rezerve în a-l juca. Însă, lucrurile tind să se mai schimbe şi de multe ori te simţi obligat să mai dai şanse. Până la urmă, dacă stai să te gândeşti, există destule sequel-uri care şi-au depăşit predecesorii. De aceea, în continuare susţin că cea mai mare parte dintre jocuri trebuie judecate după nume şi nu după cifra din coadă. Microsoft şi Big Huge Games s-au gândit bine când au ataşat un nume şi nu o cifră. În felul acesta mi-au făcut munca mai plăcută.

Un univers aburind

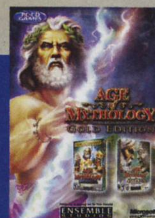
În acest moment, Arcanum este probabil unul dintre cele mai cunoscute RPG-uri, pentru pasionaţi. Însă m-am întrebat întotdeauna oare ce a făcut din el ceea ce este. Evident, este vorba despre originalitatea acelui univers Da Vincian în care aburul şi roţile dinţate sunt baza oricărei invenţii. Acel univers, prin feeling-ul său de science-fiction de modă veche cuplat cu un storyline de excepţie şi multă imaginaţie, a făcut istorie în lumea jocurilor. Însă combat-ul era oribil, haideţi să recunoaştem. Nu am nicio îndoială că Big Huge Games a folosit din plin cunoştinţele din Arcanum pentru a crea lumea Aio, o lume unde aburul se întretaie cu magia şi armele energetice specifice viitorului. Practic, s-au pus bazele unei lumi complet noi, surprinzătoare prin contrastele sale, dar în acelaşi timp unică şi originală. Aşadar, Aio era o planetă pustie, din câte am înţeles eu, care într-o anume zi a fost lovită de trei secţiuni ale unei imense nave spaţiale. Din aceste trei rămăşiţe au evoluat trei civilizaţii distincte, cu caracteristici şi abilităţi unice, determinate de locul evoluţiei. Vinci a evoluat spre o tehnologie ce foloseşte aburul ca sursă de energie, roţile dinţate şi pârghiile ca angrenaje şi energia electrică şi proiectilele ca forme de distrugere. Complet opus faţă de ei, Alin s-a folosit de energiile magice ascunse în deşert pe care a învăţat să le controleze şi să le transforme pentru a crea o lume mistică, lipsită de tehnologie. Cuotl în schimb, care este cea mai enigmatică rasă, zic eu, a păstrat cunoştinţele strămoşilor care au venit de pe altă planetă şi foloseşte energia sub toate formele, denotând un nivel tehnologic extrem de avansat. E interesant faptul că sub aceste aparenţe se întâlnesc trei tipologii geografice umane, europenii ca Vinci, popoarele arabe ca Alin şi aztecii - Cuotl. Ei bine, se pare că dintre toţi, Vinci se diferenţiază prin faptul că nu sunt uniţi, ci veşnic în războaie unii contra altora. Jocul alege un moment în istoria acestei complexe lumi când se petrece o schimbare majoră în echilibrul puterii dintre Vinci, acest lucru fiind determinat de cercetările şi descoperirile unui personaj cunoscut ca The Dodge. Ulterior, veţi descoperi că acest val de schimbări se întinde mult mai departe, The Dodge fiind implicat mult mai serios decât pare.

Non-Darwinian

Aşadar, bazându-ne pe experienţa Arcanum, aburul este calea spre succes. Însă ce facem cu magia şi laserele? Părerea mea este că aici s-a petrecut un fenomen foarte interesant. A crea o lume paralelă în care aceeaşi rasă are trei tipuri de dezvoltări distincte, fără nicio punte comună, are riscurile ei. Exact ca în mai ştiu eu care joc în care foloseai nave spaţiale ca să extermini o populaţie aflată la 10.000 km distanţă care nu ieşise încă din Evul Mediu. Din fericire, aici paradoxurile acestea evolutive au o bază mult mai solidă, determinată de amplasamentele geografice care nu au lăsat prea mult loc schimburilor de experienţă. Vinci între munţi, Alin în mijlocul deşertului şi Cuotl în creierii junglei. Chiar şi după câteva sute de ani de evoluţie, aceste civilizaţii au ajuns atât de diferite încât magia Alin, spre exemplu, ar fi fost complet inutilă pentru Cuotl. Şi uite şi justificarea. Paradoxul este astfel normal,

ALTERNATIVĂ

AGE OF MYTOLOGY



Deşi poate pentru unii este o alternativă ciudată, totuşi feeling-ul acestui joc m-a adus cel mai aproape de ceea ce am simţit jucând Age of Mythology, care mie mi-a făcut o impresie foarte bună.

LEGENDS

caracteristici, ca nivelul de dezvoltare şi abilităţi pe care le oferă celui care o deţine. Spre exemplu, unele oferă întăriri, altele bani etc. De asemenea, provinciile odată cucerite oferă o serie de puncte de dezvoltare ce pot fi investite în economie sau dezvoltarea militară a regiunii. Spre exemplu, veţi putea construi districte militare direct de pe harta strategică, pentru a contracara un eventual asediu în timp ce sunteţi ocupaţi cu atacul unei provincii diferite. Aici jocul se desfăşoară pe ture, armata fiind un pion pe care îl puteţi muta dintr-o provincie în alta o dată pe tură. Tot de la nivelul hărţii strategice puteţi cheltui



Un număr incomensurabil de trupe cu care am nenorocit un calculator de 1500 €



La grădina zoologică degeaba mergi cu cheia franceză...

determinat de un fenomen artificial şi nu de o evoluţie naturală, normală. Probabil acesta este punctul în care jocul excelează prin originalitate, deoarece rasele nu au absolut niciun punct comun, fiecare fiind unică prin caracteristici şi abilităţi. Acest lucru va fi extrem de gustat de amatorii de multiplayer, deoarece jocul dezvăluie un set impresionant de strategii, specifice şi exclusive rasei alese. Personal, am găsit multiplayer-ul acestui joc foarte plăcut, trecând peste problemele de lag şi deconectările destul de dese. Se vor rezolva cu următorul patch, sunt sigur.

Rugina în istorie

Am ţinut să scot în evidenţă până acum acest univers, deoarece în opinia mea este mai frumos, mai divers şi mai consolidat decât cel din Arcanum. A cunoaşte lumea unui joc înseamnă a simţi cu adevărat plăcerea de a face parte din el şi a adăuga acel feeling care încă este greu de găsit în afara unui Adventure sau RPG. Din nefericire însă, povestea nu face jocul, motiv pentru care ar fi bine să ne orientăm spre gameplay. Dacă pentru multiplayer nu sunt prea multe de spus până când jocul nu va fi trecut prin câteva sute de meciuri, despre single player pot vorbi. Jocul este orientat în jurul unei hărţi strategice care diferă de la o campanie la alta. Avem trei campanii care nu pot fi jucate decât în ordine deoarece per ansamblu este de fapt o singură campanie cu trei capitole. Numărul de misiuni este doar o funcţie de stil de joc. Puteţi să aveţi răbdare pentru a cuceri încetul cu încetul fiecare provincie sau puteţi să mergeţi direct la ţintă, ceea ce sincer nu este recomandat pe un nivel de dificultate ridicat. Fiecare provincie are anumite o serie de puncte care adaugă abilităţi eroilor sau le îmbunătăţesc. Alte puncte permit upgrade-ul creaturilor sau modifică tipul de trupe cu care începeţi fiecare scenariu. Prea multe lucruri de făcut totuşi nu sunt, esenţialul fiind ceea ce se întâmplă în scenarii. Fiecare provincie are în general un scenariu specific, în care trebuie fie să câştigaţi aliaţi, fie să găsiţi un anumit artefact fie pur şi simplu să distrugeţi toate forţele inamice. În asta constă de fapt esenţa jocului.

Bellator Inoxidabilis

Aşadar, iată-ne pe câmpul de luptă unde va trebui să întrunim anumite condiţii pentru a câştiga. Acestor condiţii Big Huge Games le-a zis Quests, ceea ce mi se pare foarte potrivit. Pe lângă acest quest principal, puteţi găsi o serie de quest-uri secundare pe întinderea hărţii, care vă pot da avantaje decisive de multe ori sau puncte de dezvoltare. Unul dintre cele mai controversate puncte legate de Rise of Legends este motivul pentru care au fost introduşi eroii. Europenii au un punct de vedere negativ faţă de acest lucru,

Leonardo di ser Piero da Vinci

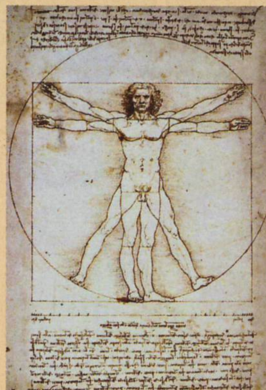
(1452 e.n. – 1519 e.n.)



Cunoscut pe scurt drept Leonardo da Vinci, el a fost printre altele arhitect, anatomist, sculptor, inginer, inventator, pictor, muzician şi matematician. Recunoscut drept un geniu multilateral, el a dus o viaţă relativ izolată de pe urma căreia au rămas un număr impresionant de opere, schiţe, idei etc. Printre picturile celebre ale sale sunt sigur că aţi auzit de Mona Lisa, Cina cea de Taină sau Madonna cu Pruncul. Probabil partea care ne interesează ceva mai mult în cazul de faţă se referă la activitatea sa ca inventator şi inginer. Fiind pasionat de ideea de zbor, a proiectat primul elicopter care urma să fie propulsat de puterea a patru oameni, al cărui model din păcate nu era funcţional din cauză că şi corpul s-ar fi rotit. Fiind în poziţia de inginer militar, el a proiectat prima mitralieră şi respectiv primul tanc, care din păcate nici ele nu au fost puse în practică.



Alte invenţii ar mai fi submarinul, respectiv o maşinărie care a fost interpretată drept primul calculator mecanic. Puţini probabil ştiu că a creat unul dintre primii roboţi programabili, care iniţial a fost confundat cu un vehicul propulsat de un sistem de arcuri. De asemenea, a fost primul care a folosit soarele ca sursă energetică, utilizând oglinzi concave pentru a încălzi apa. Deşi viaţa sa particulară a fost dominată de scandaluri legate de orientarea sa sexuală, rezultatul unei munci de o viaţă a pus bazele unei mari părţi din ceea ce înseamnă civilizaţia noastră tehnologică şi a lăsat în urmă opere artistice de o inestimabilă valoare.



deoarece, vezi Doamne, se apropie prin asta de Warcraft III. Sincer, nu vreau să-i critic, însă nu mă pot abţine. Introducerea acestor eroi este o evoluţie absolut normală şi se justifică foarte bine într-un joc cu tente fantasy. Aceşti eroi nu determină ostracizarea feeling-ului, ci din contră, creează diversitate şi implică afectiv gamerul. În mod particular, eroii din Rise of Legends sunt personaje aparte cu istorie şi caracteristici unice şi cred că le-aş fi simţit lipsa profund dacă nu erau introduşi. Cel puţin storyline-ul ar fi avut de suferit profund de pe urma absenţei lor. Revenind la mecanica jocului, baza o reprezintă tot resursele. Ele sunt în număr de trei, Timonium şi Gold pentru Vinci şi Alin, iar pentru Cuotl Gold este înlocuit cu Energy. Timonium este prezent sub formă de mine inepuizabile amplasate pe hartă. Gold-ul se obţine din trading cu alte oraşe, indiferent dacă vă aparţine sau nu, ceea ce găsesc oarecum ciudat, însă normal având în vedere că nici restul resurselor nu sunt limitate. Trading-ul cu oraşele neutre duce în timp la scăderea costurilor de cumpărare şi chiar la ataşarea paşnică şi gratis a lui la imperiu. Pentru că am adus vorba de oraşe, un lucru destul de original este că acestea nu se distrug, ci sunt ocupate. Acest lucru se aplică şi la unele mine, care la fel, îşi schimbă doar stăpânul. Cu alte cuvinte, dacă veţi cuceri un oraş deja dezvoltat, acesta vă va rămâne în posesie cu toate districtele sale. Dezvoltarea unei aşezări se face gradual. Există patru tipuri de districte care se pot ataşa, denumite diferit, dar aproximativ cu aceeaşi funcţie la fiecare rasă. Acestea cresc limita populaţiei, eficienţa armatei sau a trading-ului. „Epocile" sunt două şi se referă la creşterea oraşului de la Small la Greater City, cu toată pleiada de upgrade-uri sau trupe noi ce pot fi recrutate. Evident, pe lângă oraş se pot construi clădiri cu funcţii specifice oriunde în teritoriul dominat, care au funcţiile clasice ca în orice RTS, de a produce trupe, cercetare sau upgrade-uri. Aici diferenţele de la o rasă la alta sunt radicale, însă nu voi intra în amănunte. Anumite districte construite sau orice district pentru Cuotl creează un număr de puncte de research care pot fi ulterior investite într-o serie de patru linii tehnologice, specifice fiecărei rase. Astfel dobândiţi de exemplu o Putere specifică civilizaţiei, un fel de bombă atomică a anilor trecuţi. Cam acestea ar fi caracteristicile oarecum comune civilizaţiilor. Mai departe lucrurile devin mult prea unice pentru a fi discutate pe larg.


O şopârlă focoasă.


Istoria vă va ţine minte oştenii mei! Şi nu numai ea...


S-au dus naibii telescoapele pe dreapta

Proiectul Balanța

Până acum am făcut o prezentare oarecum imparțială a acestui joc, însă nu-mi stă în fire să nu trag niște concluzii. Ceea ce nu mi-a plăcut este faptul că în campanie trebuie să reiau cu fiecare misiune în parte toată pleiada de research-uri și de construcții. Personal, urăsc să fac același lucru de 14 ori la rând. Unitățile nu câștigă experiență, iar punctele de upgrade sunt în general prea puține încât să conteze foarte mult. Pe de altă parte, economia are o caracteristică surprinzătoare și plăcută. Spre exemplu, cu fiecare trupă produsă, crește costul producerii următoarei. Cu fiecare district atașat orașului, costurile pentru următorul cresc. De aceea, de exemplu, e foarte important să ocupați alte orașe rapid pentru a putea construi districte ieftine, deoarece efectele lor per ansamblu se cumulează. Pe harta strategică aveți doar o singură trupă, ceea ce înseamnă că regiunile aflate la distanță pot fi oricând ocupate fără drept de replică. Spliting-ul sau antrenamentul unor trupe care pot păzi acea regiune ar fi fost indicat, pentru că ar fi îmbunătățit iremediabil gameplay-ul. Engine-ul grafic este frumos, relativ pretențios și cu anumite probleme legate de controlul camerei în zonele cu elevații puternice ale terenului. E foarte greu să găsești o poziție mulțumitoare. Cel mai mare bug pe care l-am întâlnit însă este legat de pathfinding. Când te deplasezi cu multe trupe prin zone cu obstacole, unele nu reușesc nicicum să treacă de ele. Rămân blocate și nu ajung la destinație, ceea ce determină efecte dezastruoase în cazul unui atac și nenorocește tot gameplay-ul. AI-ul se comportă mulțumitor, deși încă predomină acel obicei stupid al hărțuirii, în care niciodată nu vine pe tine cu suficiente trupe pentru a te anihila. De aceea, în condiții normale, AI-ul nu ar trebui să creeze probleme nimănui. Și în fine, anumite scenarii din anumite regiuni sunt complet aiurea. Spre exemplu, The Dodge era plecat la trei provincii distanță în clipa în care i-am atacat sediul. Brusc, a apărut acolo cu tot alaiul de trupe, ceea ce mi-a creat senzația aceea de artificial, de înșelat, aburit și dus cu pluta de un trișor. Totuși, Rise of Legends este un joc inovator care face cinste creatorilor din care face parte și duce mai departe spre perfecțiune genul acesta atât de îndrăgit, RTS-ul.

■ Locke



Un loc excelent pentru o ambuscadă. Dar puțin probabil să se întâmple...


Probabil că Aztecilor nu le picau MIG-urile

Gen RTS **Producător** Big Huge Games **Distribuitor** Microsoft Games **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIV 1,4 GHz **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** minimum 64 MB VRAM **ON-LINE** www.riseoflegends.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	9
Impresie	9

8,5

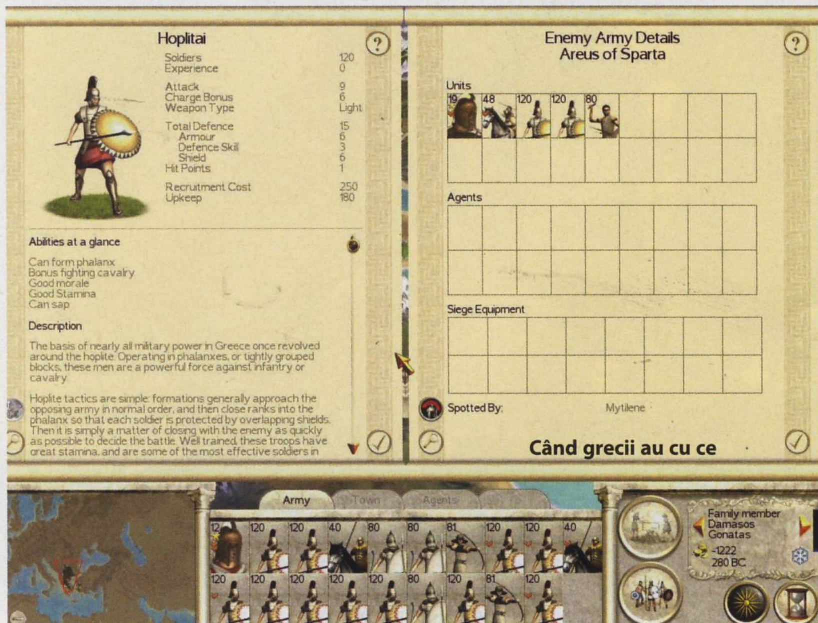


Termocentrala de la Mintia



Rome: Total Realism

Rome: Total Realism este, pentru profani şi nu numai, o conversie single şi multiplayer creată şi dezvoltată, iniţial, de un anume meseriaş Gaius Julius. Acum, mod-ul se află în grija unei echipe de creiere adunate de pe întreg cuprinsul globului, indivizi talentaţi într-ale moding-ului şi îndrăgostiţi de istorie. Menirea acestui mod remarcabil a fost, de la bun început, aceea de a le oferi fanilor RTS-ului Rome: Total War (şi nu numai) o abordare mult mai realistă din punct de vedere istoric şi al gameplay-ului, deoarece jocului i-a cam lipsit, se pare, acurateţea istorică. Versiunea 6.0 a mod-ului Rome: Total Realism v-a fost pusă la dispoziţie, dacă mai ţineţi minte, pe DVD-ul LEVEL (februarie 2006), aceasta aducând un număr semnificativ de noutăţi, inclusiv un nou sistem de luptă, hărţi exacte din punct de vedere istoric, unităţi re-modelate şi "re-desenate", îmbunătăţiri grafice la capitolul interfaţă, un nou filmuleţ introductiv, o nouă coloană sonoră şi multe, multe altele.



Când grecii au cu ce

Mod-ul i-a atras imediat pe fani, prin conţinutul său bogat şi noutăţile de pe harta strategică. Efortul remarcabil la care s-au înhămat realizatorii s-a concretizat prin prezenţa în scenă a 17 facţiuni jucabile de-a lungul campaniei, o hartă strategică a campaniei complet regândită şi două sute de noi unităţi armate, foarte exacte din punct de vedere vizual. Şi asta n-ar fi nimic, dacă stăm să ne gândim că sistemul de luptă a fost puternic modificat pentru a-i conferi gameplay-ului un grad mult mai ridicat de realism, iar coloana sonoră a fost realizată de către un compozitor cu experienţă.

Îmbunătăţiri substanţiale i s-au adus până şi AI-ului, care luptă mult mai inteligent, unităţile alcătuind formaţiuni de luptă autentice. Lucrurile par a sta şi mai bine pe partea vizuală, Total Realism aducând, pe lângă campania sa originală ce ne plimbă prin provinciile Persiei şi Scandia, o mulţime de locaţii fictive în care să tăiem în carne vie. Majoritatea unităţilor au fost retexturate, mare parte dintre ele asemănându-se cu orice altceva numai cu cele din realitate nu, iar facţiunile care au fost nedreptăţite din punct de vedere istoric, precum egiptenii sau spaniolii, au fost repuse în drepturi.

Mediul diplomatic este, de asemenea, mai realist, iar modelul economic a fost practic re-inventat pentru a ne oferi, alături de restul elementelor ce împodobesc mod-ul, o experienţă de joc mai dificilă, mai provocatoare şi grandioasă în acelaşi timp. Nu uitaţi să instalaţi patch-ul, inclus într-unul din directoarele de pe DVD.

www.rometotalrealism.org

KiMO


Din tufe scapă cine poate!

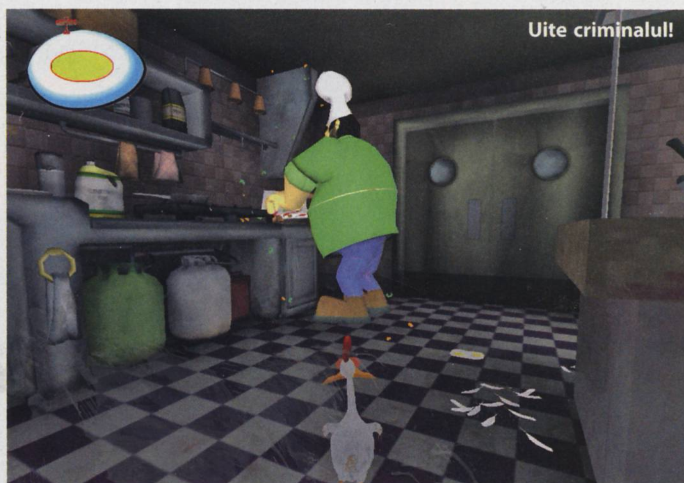

Pe ei, pe caii lor!


Cavaleria, mereu în miezul problemei

Chase the Chicken (UT2004)

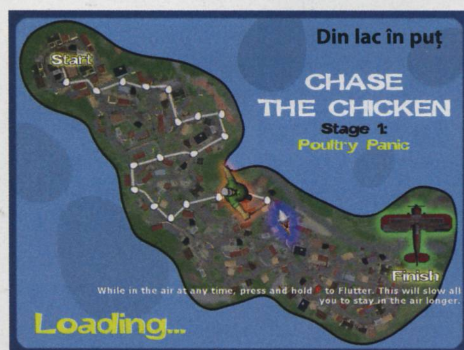
Viața unui pui de găină are, de cele mai multe ori, un sfârșit tragic. De nu l-ar avea, nu știu ce ne-am face fără șaorme, friptane și tot felul de alte preparate din pui după care unii dintre noi salivează la orice oră din zi sau din noapte. Dar ce-ar fi dacă puiul ăsta ar avea un dram de minte și și-ar da seama că bucătarul ăla din colț care vântură ditamai iataganul prin aer nu-i vrea doar ouăle pe tavă, ci întreg tacâmul de la gâtlej în jos? Ei bine, probabil că și-ar lua cu cea mai mare plăcere adio de la viața de huzur din coteț, ar căuta prima ieșire din bucătărie și ar lua-o la goană încotro vede cu ochii. Mai prinde-l dacă poți! Și se poate, din moment ce bucătarul prinde imediat de veste, se aruncă prin zidul bucătăriei și aleargă urlând ca un dement pe urmele evadatului. Grea e viața de găină!

Dacă vă așteptați ca Chase the Chicken, după cum sugerează impropriu numele acestui mod original de Unreal Tournament 2004, să vă expedieze pe urmele unui pui de găină ce-și caută libertatea, vă înșelați. În schimb, jucătorului i se dă un set de aripioare rahitice, din care va trebui să dea cum știe el mai bine pentru a scăpa din calea flămânzilor dintr-un sat mexican, într-o cursă nebună (și cât mai rapidă) pentru supraviețuire. Ca pui de găină, n-ai cine știe ce trucuri la dispoziție pentru a evada din calea urmăritorilor, în afară de „scăparea" câtorva ouă, în care speri să-și rupă careva gâtul, sau salturi peste tarabe. Și dă-i și fugi pe aleile satului și prin curțile sătenilor în direcția indicată, pe oriunde și cât mai repede numai să nu faci parte din meniul zilei, pentru că la fiecare „PRINDE PUIU' ĂLA" urlat din gâtlejul bucătarului, răsar din ce în ce mai mulți fomiști dornici să se alăture alaiului.


Uite criminalul!

Chase the Chicken este nemaipomenit ca mod, iar ca proiect de joc de sine stătator (pentru că asta se vrea a fi de fapt) este excelent. Este antrenant și distractiv, conceptul de joc distanțându-se enorm de platforma jocului în care și-a găsit culcușul. Be the chicken!

■ KiMO



Din lac în puț


Numai găină să nu fii

Ravenholm - The Lost Chapter (HL2)

În afara faptului că Ravenholm - The Lost Chapter poate intra cu ușurință în topul celor mai bune mod-uri single player pentru Half-Life 2, nu sunt prea multe de zis despre el. Vorbim aici despre o singură hartă, care ne trimite înapoi în terifiantul și întunecatul Ravenholm, fosta colonie de mineri acum bântuită de stafii și locuită de lighioanele care i-au adus sfârșitul. L-am jucat și mi s-a părut excelent. Orășelul colcăie de zombie și soldați combine care n-au altceva mai bun de făcut decât să-ți vâneze pielea, level designul profesionist reușind să te pună puțin pe gânduri. Oare autorul mod-ului lucrează pentru Valve? Nicidecum, însă felul în care a reușit să implementeze puzzle-urile, suficient de provocatoare astfel încât să-ți pună rotițele de la mansardă în mișcare, și modul în care reușește să-ți bage frica-n oase în momentele cheie sunt de lăudat. Iar pentru că tot suntem în Ravenholm, de ce nu ne-am întâlni și cu părintele Grigori, cu același pușcoci în brațe, la fel de cățărat pe acoperișuri, recitând noi blesteme și trăgând în tot ce-i zboară pe sub nas? Cu G-Man este altă poveste, iar mod-ul este prea scurt ca să-mi dau seama ce căuta exact el acolo. Sfârșitul însă m-a lăsat cu ochii în soare și nerăbdător să dezleg misterele Ravenholm-ului într-un nou capitol, acesta sugerând că povestea este departe de a se fi încheiat. Veniți de-l luați.

■ KiMO



Ai grijă să nu cazi



Te salut și eu, mizerie



Mi-a părut bine...



Pirat vs. original

Dai un ban, da' ştii că face

Este un adevăr fundamental faptul că românul e sărac. Iată deci motivul principal pentru care, dacă se poate – şi de obicei se poate – românul nu joacă originale. Jocurile originale fac parte din categoria cadouri de Crăciun îndelung dorite, din acele lucruri pe care le cumperi după lungi ani de trudă, aşa, exclusiv pentru sufleţelul tău de gamer, fac parte din zestrea pe care o păstrezi cu grijă ca să îi arăţi copilului tău ce nevoia făcea tata când era şi el tânăr.

Este de înţeles că un (măcar) 40 de euro nu e o sumă mică pentru român. Şi, sincer, este chiar normal să nu te prea doară de faptul că furi Ubisoft, un defunct 3DO, EA, când tu te gândeşti ce să pui pe masă la sfârşit de lună. Dar dacă în cazul single playerelor, versiunea free nu diferă cu nimic de cea originală, la jocurile online lucrurile nu stau chiar aşa. În mod ciudat, multe dintre ele nu sunt piratate deloc – şi aici dau exemplu EVE Online şi GuildWars (da, ştiu că ăsta e aproape gratis) – însă elita acestei categorii, World of Warcraft, nu putea să scape de această plagă. De fapt, serverele pirat de WoW au apărut dinainte să fie lansat jocul în versiunea gold şi recunosc cu ruşine că până şi noi am încercat să punem pe picioare unul. Astăzi, numai Extreme Top 100 (www.xtremetop100.com) numără aproximativ 200 de servere pirat de WoW şi pot să pun pariu că de fapt sunt mult mai multe. Păi şi atunci, scuzaţi, dar de ce nevoia să dai ceva mai bine de 170 ROL, plus câte 106 ROL la două luni, ca să joci WoW original când poţi face asta pe gratis? Ei bine, motivele sunt multe şi eu voi încerca să vi le explic.

Trusa de unelte

Cum spuneam mai sus, MMO-urile piratate nu sunt echivalente cu versiunea oficială. De ce? Pentru că, în esenţă, MMO-urile nu sunt programate 100% la lansare, ci sunt gândite în aşa fel încât să se poată adăuga mereu conţinut nou, de preferat în aşa fel încât să îl afecteze pe utilizator cât mai puţin. Presupunând că vrei să piratezi WoW, ai la îndemână toate „părţile", nu însă şi „lipiciul" care le leagă. Ca să dau un exemplu concret, în zona de start a elfilor există o peşteră plină de păianjeni, unde se desfăşoară şi câteva quest-uri. Un programator poate accesa cu uşurinţă harta, modelele monştrilor, ale NPC-urilor din Shadowglen, ale aşezării în sine, însă nu poate accesa cu atât de multă uşurinţă caracteristicile exacte ale păianjenilor sau ale NPC-urilor, nici locaţia lor precisă şi nici quest-urile cu exactitate. Programatorul trebuie să „aşeze" de mână toate aceste entităţi, să definească de mână caracteristicile lor, să scrie fiecare



quest, fiecare ramificație a acestuia, fiecare locație și zonă de acțiune a fiecărui monstru și așa mai departe. Cu alte cuvinte, există acces Blizzard la aproape toate cele, mai puțin la baza de date ce definește în sine gameplay-ul jocului.

Zidărie fără mistrie

Ei și, mare lucru, este suficient ca unul singur să joace WoW oficial ca să ai acces la tot gameplay-ul ăsta, vă veți spune. Că doar nu i-o fi greu să își noteze toate locațiile monștrilor, toate quest-urile și ramificațiile acestora și așa mai departe. Și hai să fim serioși, dacă e un lucru de care Blizzard nu duce lipsă acesta este format din comunitățile de entuziaști, gata să își sacrifice măcar o parte din viață pentru a face un server pirat de WoW cu adevărat „Blizz-like". Dar iată că lucrurile nu stau chiar așa. Motivul numărul unu: este pur și simplu prea mult de lucru, chiar și pentru o comunitate mare de entuziaști, să așeze de mână fiecare NPC, fiecare cărămidă, fiecare monstru și fiecare floricică exact ca în jocul original. Motivul numărul doi: unele lucruri nu pot fi decât aproximate, ca de exemplu caracteristicile exacte ale unui monstru sau efectul real al unei vrăji, gen X% șansă de a face combust sau de a da stun pe un inamic, mai ales în concordanță cu o mie de alte variabile, ca de exemplu armor class, talent tree-ul inamicului, buff-urile acestuia și așa mai departe. Motivul numărul trei: toată această muncă titanică se face pe gratis și nu degeaba i-a luat lui Blizzard ceva mai bine de patru ani să lanseze Wold of Warcraft. Și în fine, motivul numărul cinci: în aceste condiții, orice cunoscător care pune la punct un server pirat de WoW are practic putere de zeu, așa că ce credeți că îl oprește să crească level cap-ul, să ofere flying mounts prietenilor sau să modifice rata de experiență câștigată pe mob kill sau pe quest predat? Să nu uit, mai e și motivul șase: serverele, hosting-ul, toate detaliile acestea sunt și ele voluntariat și nu știu unde s-o găsi omul care să cumpere lățime de bandă serioasă și xeoane pentru un server piratat (aka gratis) de WoW.

Păianjenul mic răstoarnă carul mare

De curiozitate, am încercat și eu un server pirat. Nu vă spun ce, unde și cum, dar cert este că personajul meu, un elf druid, nu a putut termina quest-urile disponibile pentru zona Aldrassil pe motiv că peștera aceea de care ziceam și mai sus era păzită de un păianjen elite level ??? Ce nevoia să fac eu cu monstrul ăla, eu, la un amărât de level 5? Bine, dar de ce au pus cei care au făcut serverul un mob elite într-o zonă de start? Pentru că pot, de-aia. Dacă experiența mea a fost negativă, probabil că mi-am ales prost serverul. Există multe care îți dau de exemplu mount la level 1, multe care oferă 200% XP rate pentru monstru omorât, precum și multe care te răsplătesc mult mai bine decât serverele oficiale pentru quest completat. Din ciclul cele mai distractive, am văzut și servere care oferă ca mount critteri (da, și uite așa te vezi călare pe un silver tabby, așa mic cum e el), precum și servere cu level cap crescut până la 200+, unde poți să ai și flying mounts. De când cu preview-ul de la recentul E3, ultima modă în materie de servere WoW pirat este să recreeze Outlands-ul, precum și noul content pe care Blizzard se pregătește să ni-l ofere.

Când ți-e lumea mai dragă...

Unul dintre cele mai mari dezavantaje ale serverelor pirat este întocmai lipsa de bani, care duce invariabil la instabilitate, precum și la numărul limitat de jucători care poate fi suportat. În perindările mele pe net pentru a mă documenta referitor la acest subiect, nu am reușit să dau de un server pirat cu o comunitate mai mare de 30 de jucători (dacă este, spuneți-mi și mie), iar multe dintre serverele care păreau serioase, cu un down-time raportat de sub 50 de minute pe săptămână, nu permiteau accesul oricui. Altfel spus, mulți dintre cei care posedă capacitățile necesare să pună pe picioare un server WoW pirat sunt extrem de selectivi cu cei pe care îi acceptă, iar numărul limitat de jucători exclude practic orice înseamnă high level content. Un alt minus major este lipsa suportului. Oricât de blamat este cel oferit de Blizzard pentru serverele oficiale, totuși este și nu te confrunți ore în șir cu probleme gen blocat într-o anumită zonă sau în imposibilitatea de a preda un quest. Mai mult, serverele pirat sunt foarte instabile și necesită upgrade periodic, care deseori este echivalent cu ștergerea periodică a tuturor personajelor. Un alt aspect ar fi latența majoră, determinată în general de calitatea proastă a serverelor de host. Mulți admini de servere pirat fac tot ce pot să prevină aceste dezavantaje majore, însă este pur și simplu prea mult pentru câțiva oameni care nu primesc nimic în schimb și care nu pot investi altceva decât pasiune și cunoștințe de programare.

Piratăm, măria ta?

Pirateria va exista atâta vreme cât vor fi oameni și mai ales internet. În cazul MMO-urilor însă, va exista numai la jumătate, în sensul că cei care joacă pe servere pirat pot spune orice, nu și că joacă întocmai jocul respectiv. În cazul World of Warcraft, deseori serverele pirat nu au nici măcar darul de a ilustra, măcar cât de cât, feeling-ul jocului original. Da, sunt aceleași personaje, este aceeași hartă, aceleași peisaje oarecum, dar.... toată povestea, tot universul este un surogat construit fără bani. Nu sunt eu adepta armatei anti-piraterie, dar diferența dintre WoW original și pirat este de la cer la pământ.

■ Laura Bularca



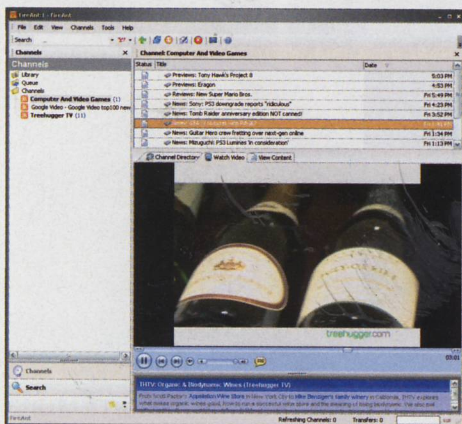
RSS/Atom Readers



Ca redactor, sunt pus în situaţia de a verifica zilnic în jur de 10 site-uri pe tema jocurilor pentru a fi permanent la curent cu ultimele evenimente. Colateral, mai am de verificat o serie de site-uri care mă interesează în mod particular, ca de exemplu CNN sau Google Video. Ei bine, mi se pare extrem de dificil să fac acest lucru manual, să stau cu o mulţime de ferestre deschise care ocupă prea mult din memoria unui calculator pe care trebuie rulate jocuri de ultimă oră. Din fericire, de câţiva ani deja a apărut conceptul de RSS Feed (Really Simple Syndication sau Rich Site Summary). Acesta, alături de un alt sistem asemănător, Atom, permite concentrarea conţinutului unui site în câteva hot-link-uri care pot fi accesate extrem de rapid dintr-un software numit generic RSS sau Atom Reader. Am ales câteva dintre aceste programe pentru test, criteriile fiind funcţionalitatea şi calitatea de freeware.

FireAnt

Acest program se desprinde de restul în primul rând prin originalitate. Dacă majoritatea reader-elor distribuie doar informaţie statică, FireAnt are integrat un player video care suportă toate formatele folosite în mod curent, adică Quicktime, Win-

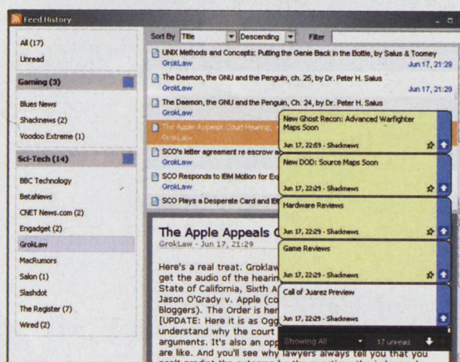


dows Media Video, Divx etc. Aşadar, pe lângă calitatea de bază de RSS Feader, programul permite conectarea directă cu feed-urile ce furnizează streaming sau download, preia filmele şi le rulează într-un player propriu. Managementul streaming-ului sau download-urilor este foarte uşor de făcut, interfaţa programului fiind mai mult decât intuitivă. FireAnt suportă şi formatul BitTorrent, ceea ce-l face extrem de util. De asemenea, funcţionează şi cu Videoblogging. Este suportat de majoritatea handheld-urilor, adică Sony PSP, Apple iPod, Creative Zen Vision etc. Dezavantajele ar fi faptul că nu suportă deocamdată Atom feeds şi nu l-am putut integra cu Google Video, probabil din cauza tipului de streaming făcut de Google. De asemenea, consumă destul de multă memorie, evident din cauza browser-ului şi a playerului integrat. Personal, consider că este cel mai avansat software de acest tip şi îl recomand oricui, indiferent de lăţimea de bandă.

www.antisnottv.com

AlertBear

Deşi din punctul de vedere al accesibilităţii AlertBear nu este cel mai indicat, pentru că necesită câteva clicuri suplimentare, acest program are marele



avantaj al consumului de memorie. Practic, a avut cele mai mici peak-uri de consum memorie, ceea ce îl face candidatul ideal pentru ţinut în background. Este uşor şi rapid de configurat, opţiunile fiind exact ceea ce îţi doreşti. Clicurile suplimentare sunt determinate de lipsa unei interfeţe unice pentru adăugarea şi verificarea feed-urilor şi a unui browser integrat. Vă garantez că, după o îndelungată folosire, acest lucru poate deveni foarte supărător.

www.alertbear.com

MyFeeds

După cum ştiţi, majoritatea browser-elor în afară de Internet Explorer (nu include 7.0) au engine-uri integrate pentru RSS Feeds sau o mulţime de plugin-uri, cum este cazul lui FireFox. Plugin-urile RSS Feeds pentru Internet Explorer sunt majoritatea pe bani şi nu fac subiectul acestui test. Din fericire, am găsit acest MyFeeds care este complet free şi chiar funcţionează. Kit-ul este extrem de mic, realizat în Java, se integrează perfect în IE, însă are clar unele dezavantaje. În primul rând, se pare că este de fapt rulat de pe un site extern, ceea ce îl face nu foarte sigur. De



asemenea, se încarcă destul de greu chiar şi pe o conexiune de 1 Mb/sec. Are din păcate şi puţine opţiuni de configurare. El se integrează sub forma unei mici ferestre în partea inferioară a ferestrei IE, ceea ce pentru unii s-ar putea să fie neplăcut. Însă se minimizează la distanţă de un clic şi, odată încărcat, merge bine. Mie mi-a blocat o singură dată Explorerul, din cauză că are probabil mici memory leaks. Per ansamblu, funcţionează şi nu ocupă memorie suplimentară aproape deloc, ceea ce înseamnă lipsa unei iconiţe suplimentare în system tray.

www.myfeeds.com.ar

SharpReader, RSS reader, RSS Bandit

Aceste trei feeder-e au caracteristici asemănătoare şi sunt foarte indicate celor care într-adevăr trebuie să aibă sub lupă multe site-uri. Puteţi organiza feed-urile în orice mod vă doriţi, au browser-e integrate şi o mulţime de opţiuni ce pot mulţumi chiar şi cel mai pretenţios utilizator. Partea mai neplăcută este reprezentată de faptul că au un consum de memorie destul de ridicat chiar şi când sunt idle. Însă performanţa trebuie să vină cu unele costuri suplimentare.

www.sharpreader.ne
www.rssreader.com
www.rssbandit.org

■ Locke



OutRun 2006 Coast 2 Coast

Un Ferrari pentru fiecare

Cei mai bătrâni dintre voi își vor aminti cu siguranță de vechiul Outrun și probabil că vor fi încântați să treacă din nou la volanul unui Ferrari, chiar dacă bolidul respectă legile unei fizici imaginate de producători. Trebuie spus că jocul nu este și nici nu pretinde a fi cât de puțin simulator, scopul său fiind pur și simplu de a oferi niște senzații tari, în general la 300 la oră, la bordul mai multor modele Ferrari, printre care și F355 Spider, 550 Barchetta, F50 sau F40.

Outrun 2006 Coast 2 Coast propune două moduri principale de joc. Primul ar fi cariera clasică, pe parcursul căreia deblochezi curse și mașini noi, iar în al doilea trebuie să îndeplinești dorințele unei blonde guralive, cel mai cunoscut accesoriu când vine vorba de un Ferrari. Mai exact, trebuie să faci slalom printr-un convoi de camioane, să lovești (cu frumusețe de Ferrari?!!, femeie nebună) sau să eviți restul participanților la trafic, să treci printre mașinile care merg în paralel, să „găurești" niște fantome de pe șosea sau alte inepții ce-i mai vin domnișoarei prin cap. La sfârșit, vei primi o notă, multe inimioare și dacă te-ai descurcat bine mai primești o porție de ordine. Dacă nu, și aceste provocări ți se par interesante, poți să o iei de la început sau să repeți doar segmentul în care nu ai luat notă de trecere. Revenind la cursele clasice, trebuie spus că acestea se desfășoară în cel mai pur stil arcade și dacă nu ar fi drift-urile și Ferrari-urile aș putea să jur că vechiul Lotus (sau unul din Outrun-urile precedente) a fost relansat. Mașina este lipită pe șosea, motorul tău trage mult mai bine decât cel al rivalilor și singurele momente în care trebuie să fii ceva mai atent sunt cele câteva viraje strânse care te așteaptă mișelește la final de cursă. Oricât de bine ai merge, adversarii reușesc să stea aproape și dacă o pecești în virajele menționate nu prea mai ai timp să repari situația. Ar mai și traficul de luat în seamă, pe unele zone ceva mai aglomerat, însă acesta nu incomodează, eventual mai reduce din monotonia curselor. Traseele sunt foarte generoase cu liniile drepte și practic poți depăși oriunde pe parcurs. Pe lângă cursele în care contează poziția în clasament, mai avem și etapele dedicate drift-urilor, în care bătaia e pe punctele adunate în urma derapajelor realizate. Aici trebuie să combini drift-urile cât mai lungi cu un timp bun care să îți permită atingerea check-point-ului în timp util. Dacă grafica din Outrun 2006 Coast 2 Coast ne aduce aminte de anii 90, partea de sunet merge și mai departe, iar noi avem impresia că anii 80 au revenit în forță. Muzica, un capitol la care de obicei eram tolerant gândindu-mă că e mai mult chestie de gusturi, este insuportabilă indiferent de postul de radio selectat, iar sunetul nu reușește să transmită puterea unui Ferrari.



I... need... checkpoint

Doar pentru nostalgici

Fanii seriei Outrun vor fi cu siguranță încântați de un nou capitol adăugat istoriei de 20 de ani. Trecând peste nostalgia de a revedea un titlu care a fost produs sau portat pe mai toate sistemele existente, Outrun 2006 Coast 2 Coast este caracterizat de un



Trăiește fiecare clipă... într-un Ferrari

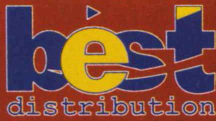
gameplay neschimbat, grafică și sunet învechite, iar singurele noutăți ar fi câteva mașini și trasee noi. Multiplayer avem doar în LAN sau online și suma tuturor acestor lucruri este o rejucabilitate redusă și o privire spre restul opțiunilor din acest gen.

Rzarectha

- **Producător** Sumo Digital
- **Distribuitor** SEGA
- **Ofertant** TNT Games **Tel.** 021-324.08.80
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90





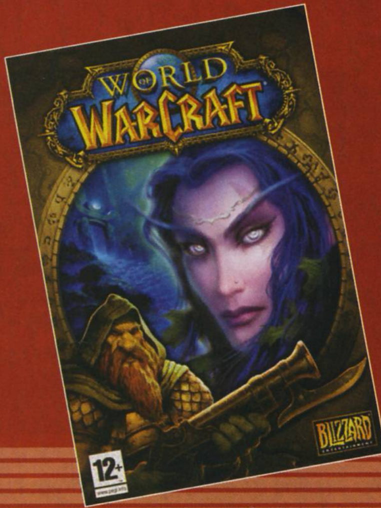
CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

Cine este producătorul jocului World of Warcraft?

a. Vivendi ■
b. Blizzard ■
c. Valve ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail





Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.

Câştigătorii lunii mai

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell: Chaos Theory a fost câştigat de către Maftei Gabriel din Bacău.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion a fost câştigat de către Stanciu Ricardo Petre din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Godfather a fost câştigat de către Iarim Irina Alexandra din Cornetu.

La concursul LEVEL împreună cu **High-End Solutions Company**, Movileanu Marian Cătălin din Brăila a câştigat un gamepad Speed Link – Hornet Force Pad – Touch Edition.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ganea Tudorel Lucius din Feteşti a câştigat un USB to Ethernet Adaptor.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Jarhead: Rotaru Alin din Timişoara, Gherase Laurenţiu din Timişoara, Peter Dan Gabriel din Târnăveni, Dragostin Andrei din Slobozia şi Turcu Cristian din Constanţa.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).



HARDWARE

ASUS PHYSXP1/128M/GRAW/A

Grafică 3D cât mai apropiată de realism?





Până de curând, orice individ care a mai plimbat o placă grafică de ici colo şi a mai umblat cu câteva module de memorie RAM putea să spună că un joc, indiferent de genul său, este controlat în special de două componente hardware de bază: procesorul şi chipset-ul plăcii grafice. Aceştia sunt responsabili de cum se comportă AI-ul în joc şi cum sunt îmbogăţite secvenţele 3D cu vertex şi pixel shader-e şi o gaşcă întreagă de termeni grafici şi calcule matematice. Asta se întâmpla până acum. De acum încolo, vom vorbi şi despre interacţiunea obiectelor şi dinamica mişcării acestora. E o lecţie de fizică suficientă pentru 10 semestre, însă eu nu am să vă pun pe voi să o faceţi, o va face placa ASUS PhysX P1. Această placă plină cu tehnologie Ageia nu va face nimic altceva decât să prelucreze imaginile şi să realizeze efectele astfel încât să pară ca cele din realitate. Ea se ataşează în sistem într-un slot PCI Express şi vine să susţină actuala placă grafică deja existentă. O explozie care aruncă mii de schije de jur împrejur, obiecte influenţate de bătăile vântului, o apă care curge şi stropeşte tot ce întâlneşte în cale... fel de fel de scenarii în care acest procesor poate renderiza în timp real tot ce ţine de elementele fizice din jocuri.

Placa în sine este ca o mică uzină. Ea poate procesa până la 20 de miliarde de instrucţiuni pe secundă în condiţiile în care există o lăţime de bandă a memoriei de 12 Gb pe secundă. Memoria instalată pe această placă totalizează 128 MB de tip GDDR3 ce rulează la 733 MHz.

Ideea de bază este faptul că jocurile, cel puţin cele de acţiune, devin din ce în ce mai pline de efecte, mai tot timpul trebuie să explodeze sau să împuşti ceva, iar efectele secundare care rezultă din aceste „activităţi" nu sunt redate suficient de puternic doar cu ajutorul unor plăci video obişnuite. De aceea este nevoie de acest ajutor, care nu este foarte ieftin, mănâncă destul de multă energie, contribuie la zgomotul din interiorul carcasei, dar rezultatele sunt foarte vizibile. Aceasta este soluţia pentru cine doreşte cu adevărat să simtă un joc mai real decât l-a făcut mama lui.

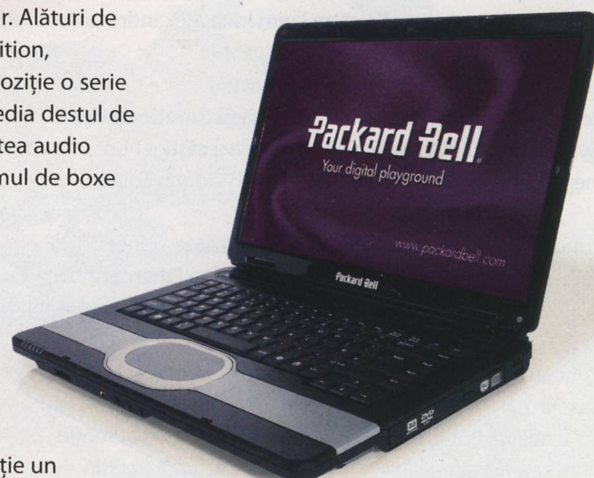
▸ **Ofertant**: RHS Company / Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 021-331.00.67 / 031-402.22.92 ▸ **Preţ**: 310 / 338 USD (fără TVA)

Packard Bell EasyNote V7415

Lucios şi frumos ca un Mac

Noile procesoare Centrino dual-core nu au avut de aşteptat prea mult timp pentru a fi luate în seamă de producătorii de notebook-uri. Printre aceştia se numără şi Packard Bell, care prin seria EasyNote V a reuşit să pună laolaltă atât procesorul în cauză ce rulează la frecvenţa de 1,66 GHz, cât şi o bijuterie de placă video ATI Mobility Radeon X1600 ce se mândreşte cu ai săi 512 MB memorie video. Vecina ei de „suferinţă", şi anume memoria sistemului, e puţin mai mare şi mai grasă. Ea atinge cu succes valoarea de 1 GB şi este suficientă cât să ţină piept unei aplicaţii mai pretenţioase sau unui joculeţ mai răsărit. Pe lângă acestea, în carcasa sa neagră foarte lucioasă, acest notebook mai are în componenţă un tuner TV hibrid, un DVD writer destul de capabil, un cititor de carduri şi chiar un senzor Bluetooth. Cine ştie, acesta poate fi chiar util pentru a-i administra câteva solfegii polifonice vreunui telefon mai şmecher. Pentru a fi şi mai util, cei de la Packard Bell au ataşat nu mai puţin de patru porturi USB, un conector DVI în caz că doriţi să vă extindeţi desktop-ul şi pe un alt monitor, un conector SVideo numai bun pentru a transmite imagini pe un televizor şi chiar două plăci de reţea pentru a vă facilita conectarea la reţele cu sau fără fir. Alături de Windows XP versiunea Home Edition, EasyNoteV7415 mai pune la dispoziţie o serie întreagă de alte aplicaţii multimedia destul de utile. Nici în ceea ce priveşte partea audio acest notebook nu stă rău. Sistemul de boxe 2.1 inclus sună destul de bine, însă conectica analogică şi optică pusă la dispoziţie permite conectarea unui sistem audio mai puternic şi mai performant. Acelora dintre voi care mai utilizează şi o cameră video li s-a pus la dispoziţie un conector FireWire. Resursele acestui notebook sunt destule pentru a vă permite capturarea şi codarea de imagini la o calitate foarte bună.

În caz de accidente, virusări sau funcţionări defectuoase ale programelor, este suficient să apăsaţi un buton şi în momentul imediat următor porneşte un wizard care vă îndrumă pas cu pas cum să faceţi o restaurare a sistemului de operare fără bătăi de cap şi să nu vă mai faceţi griji cu reinstalatul de driver-e şi de aplicaţii.



▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92 ▸ **Preţ:** 1466 USD (fără TVA)

LiteON **SLW-831SX**

Pe cât de mic, pe atât de voinic

Din momentul în care l-am văzut, m-am şi îndrăgostit de el. Este atât de mic, de uşor şi de compact încât îţi vine să îl porţi cu tine peste tot. Ehehe, v-aţi prins, asta e şi ideea. Indiferent că îl ataşezi la un laptop sau la un PC, rezultatele lui sunt aceleaşi, adică foarte bune. În ideea de portabilitate, dar şi pentru o ergonomie mai bună, această unitate nu dispune de acea tăviţă pentru a susţine discurile. De cele mai multe ori, acestea sunt foarte fragile şi pot fi deteriorate cu uşurinţă, mai ales la unităţile slim externe. Ca orice unitate optică ce se respectă, şi aceasta dispune de tehnologia Smart-Burn, pentru a evita erorile de tip Buffer Under Run, iar dacă obişnuiţi să ascultaţi muzică sau să urmăriţi filme direct de pe discurile din unitate, tehnologia Smart-X intră în scenă pentru a asigura rata de transfer de care e nevoie pentru fiecare acţiune în parte. În acest fel se reduce zgomotul şi se protejează mecanismele din interior. Ca writer, este acceptat orice tip de CD sau DVD, fie el + sau – R. Rata maximă de scriere pentru un DVD R este de 8x, iar pentru un disc DVD RW este de doar 4x. În ceea ce priveşte CD-urile, rata maximă de scriere este de 24x cu un timp mediu de acces de 110 ms.

- **Ofertant:** Distribuitorii LiteON
- **Telefon** N/A ▸ **Preţ:** N/A

D-Link **Wireless Pocket Router/AP**

Size does matter

Când eşti „on the road", parcă altfel arată bagajul tău când îl încarci cu lucruri care mai de care mai slim şi mai mici. Păstrând această linie, pe partea de reţelistică avem acest device wireless creat sub marca D-Link. Poate funcţiona în trei moduri: ca Access Point, client wireless şi ca router. Nu se ştie niciodată de ce tipuri de conexiuni te „loveşti" pe traseu. Configurarea dispozitivului se face printr-o interfaţă web şi din câteva clicuri este ca şi configurat. Fiind un device portabil, alimentarea cu energie este esenţială. De aceea, în afara faptului că poate fi alimentat de la reţeaua electrică, pe traseu poate fi încărcat şi dintr-un port USB al PC-ului sau al notebook-ului.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 63 USD (fără TVA)



Wacom **PenPartener2**

Coechipierul perfect în situaţiile arzătoare

Când am avut ocazia să lucrez cu o tabletă grafică, mă simţeam de parcă aş avea o a treia mână. Uneori te descurci atât de uşor cu anumite aplicaţii încât nici nu îţi vine să crezi. Pentru că tot suntem în plin sezon de vacanţă, mi-am zis să vă arăt o astfel de tabletă grafică mai micuţă, mai uşurică, numai bună de luat „la rucsac". E suficient doar să o conectaţi la un port USB şi în secunda următoare puteţi să o şi folosiţi. „Stiloul" fiind wireless, oferă o libertate mai mare de mişcare, iar pentru cei care obişnuiesc tot timpul să deseneze sau să-şi scrie memoriile e numai bun. Există programe specializate care au ca principal obiect de activitate recunoaşterea caracterelor scrise de mână.

- **Ofertant:** MGT Educaţional ▸ **Telefon:** 021-232.88.94
- **Preţ:** 41 EURO (fără TVA)



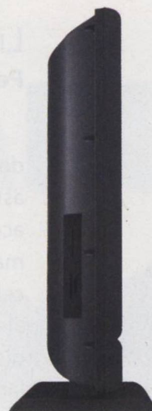
Ovislink **AirLive WMU-6000FS**

Mai multe opţiuni într-un singur device

Într-o reţea cu un număr mediu de calculatoare, întotdeauna se pune problema partajării anumitor resurse. Fie că este vorba doar de o imprimantă sau pur şi simplu de un server de fişiere, totuşi cineva trebuie să se ocupe de problemă. Cu soluţia oferită de Ovislink, aceste lucruri se realizează fără probleme. Ba mai mult, device-ul în sine poate juca şi rolul unui Access Point sau al unui repeater WDS, iar graţie celor două porturi USB incluse se poate „share-ui" conţinutul unui pen drive. De asemenea, prin simpla apăsare a unui buton, prin intermediul unui card reader se pot copia fotografiile de pe un card direct pe HDD-ul inclus. Dispozitivul se achiziţionează fără HDD, lăsând la alegerea utilizatorului tipul şi cantitatea de date pe care acesta o poate stoca.

▸ Ofertant: Eta2U Computer ▸ Telefon: 0256-22.02.87 ▸ Preţ: N/A







ViewSonic **N3260W**

O idee pentru home cinema-ul fiecăruia

Toţi dorim să urmărim programele favorite la o calitate cât mai bună. Încet, încet şi la noi o să apară la un moment dat televiziuni care îşi vor transmite programele în format HD şi noi, utilizatorii, trebuie să fim pregătiţi. ViewSonic ne „loveşte" cu acest televizor LCD cu o diagonală de 32 ţoli. Având în dotare cele mai noi tehnologii în materie, acest TV are habar şi de HDTV, HDMI. Panoul de conectori este atât de bogat încât ai nevoie de o hartă pentru a te descurca printre ei. Fie că i se dă semnal dintr-un PC, dintr-un DVD player sau orice alt device video, acest televizor LCD va oferi întotdeauna o imagine bestială.

▸ Ofertant: Elsaco Electronic, ▸ Telefon: 021-327.72.44,
▸ Preţ: 4408 RON (fără TVA)

Hercules **XPS 2.160**

Un sunet mai bun într-un design mai bun

Adevărul e că în zilele de astăzi un sistem audio nu mai este apreciat pe deplin dacă nu arată şi bine. Din acest motiv, cei de la Hercules propun un nou sistem audio 2.1 cu un sobwoofer din lemn ce dezvoltă o putere de 30 de waţi şi doi sateliţi ce scot maximum 15 waţi de căciulă. Fiecare satelit în parte dispune de protecţie magnetică pentru a nu influenţa vreun monitor aflat în preajma sa. Totuşi, cei de la Hercules ar trebui să mai lucreze puţin la partea cu redatul frecvenţelor medii.

▸ Ofertant Ubi Soft România ▸ Telefon: 021.569.06.00
▸ Preţ 55 EURO (fără TVA)



RTX **DualPhone VoIP Dect**

Comunicare liberă şi ieftină

Deoarece foarte mulţi dintre noi au primit odată cu abonamentul la internet şi o linie telefonică, cred că un astfel de telefon poate fi de un real folos. Fiind un model Dect, înseamnă că pe o rază de câţiva zeci de metri puteţi folosi telefonul fără probleme. Partea interesantă a acestui aparat este faptul că în afară de linia telefonică clasică, mai poate folosi şi avantajele oferite de aplicaţia Skype. Fiind complet compatibil cu aceasta, prin intermediul telefonului vă puteţi contacta prietenii de la distanţă la costuri aproape nule. Singura condiţie ar fi să folosească şi ei această aplicaţie.

▸ Ofertant: ETA Automatizări Industriale SRL ▸ Telefon: 0256-29.46.08
▸ Preţ: 350 RON

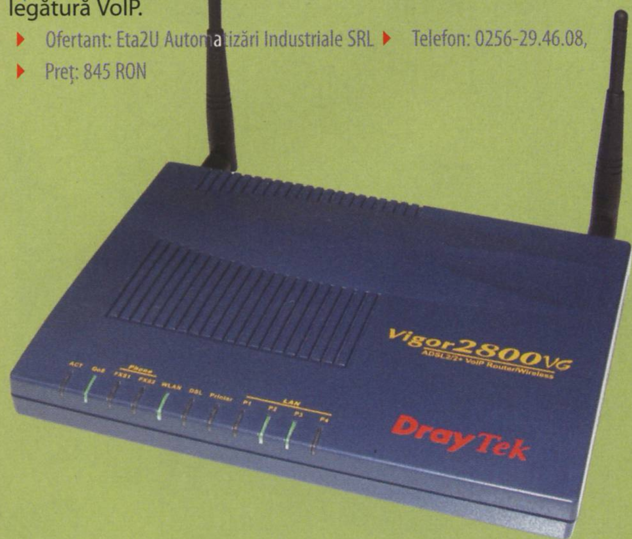


DrayTek **Vigor 2800VG**

Internet pe telefon şi telefon pe internet

Dacă tot folosim linia telefonică pentru internet, de ce să nu folosim şi internetul pentru a da telefoane? Bineînţeles, în cazul unei conexiuni ADSL, acest lucru poate deveni valabil cu router-ul ADSL2+. În afara faptului că poate partaja o conexiune la internet prin ADSL pentru mai multe calculatoare conectate atât prin sârmă, cât şi wireless, Vigor 2800VG permite şi partajarea unei imprimante şi... realizarea de legături telefonice VoIP. Prin simpla conectare a unui telefon clasic la acest modem, putem apela prin internet orice prieten care foloseşte acelaşi tip de modem, oriunde s-ar afla acesta. Odată cu înregistrarea pe site-ul producătorului, primiţi un număr virtual care poate fi apelat fără probleme de orice utilizator care dispune de o legătură VoIP.

▸ Ofertant: Eta2U Automatizări Industriale SRL ▸ Telefon: 0256-29.46.08,
▸ Preţ: 845 RON





Altec Lansing **AHS615**

O nouă perspectivă dată jocurilor

Cei vizaţi sunt jucătorii, însă nu sunt singurii care se pot bucura de avantajele oferite de acest nou model de căşti marca Altec Lansing. Datorită tehnologiei audio SRS incluse în aceste căşti, efectele din jocuri sunt mai mult scoase în evidenţă graţie efectului 3D. Spre deosebire de alte modele de până acum, noile AHS615 sunt construite dintr-un material mai special, ceea ce le conferă o calitate audio mult îmbunătăţită. Ceilalţi interlocutori care vă ascultă vorbind la microfonul inclus vor avea o surpriză. Veţi fi mult mai bine auziţi, deoarece sunetul este mult mai bine „filtrat", iar vocea este cea care se va face mai mult auzită.

▸ Ofertant: Skin Media ▸ Telefon: 021-316.82.00 ▸ Preţ: 200 RON

Hercules **DJ Control MP3**

E vacanţă şi petrecerile sunt în toi

Cred că vă mai amintiţi de această consolă de mixaj. Deosebirea dintre aceasta şi modelele prezentate în numerele anterioare este preţul. Spre deosebire de suratele mai mari, această consolă foloseşte mult mai mult resursele PC-ului. De exemplu, Hercules DJ Control MP3 face uz de placa de sunet instalată în PC. În rest, funcţiile au rămas aceleaşi: două deck-uri, două platane pentru mixaj, butoane de „operare", exact ca un pupitru de DJ profesional. E drept, când ai resursele unui PC la îndemână, treaba parcă devine mai plăcută. Nu uitaţi însă de gaşca de software necesară consolei. Ea este însoţită de o variantă dedicată a aplicaţiei VirtualDJ, însă, dacă doriţi, puteţi achiziţiona şi utiliza aplicaţii mult mai avansate.

▸ Ofertant: Ubi Soft România ▸ Telefon: 021.569.06.00, ▸ Preţ: 75 EURO (fără TVA)





Saitek **Eclipse Keyboard**

Pune joaca într-o altă lumină

Noul design al acestei tastaturi denotă atenţia pe care cei de la Saitek o acordă nevoilor gamerilor. Este pe cale să „eclipseze" o grămadă de astfel de device-uri realizate sub alte brand-uri. Modul în care sunt aşezate tastele, construcţia robustă şi, nu în ultimul rând, iluminarea tastelor sunt aspecte de care un jucător care petrece foarte multe ore în faţa monitorului trebuie să ţină cont. Saitek Eclipse oferă o senzaţie reconfortantă datorită extensiei ajustabile ce permite mâinilor să-şi menţină o poziţie corectă. Iluminarea tastelor se poate face progresiv în funcţie de condiţiile pe care le doreşte utilizatorul şi de ambientul în care acesta se află.

▸ Ofertant: PC Coolers ▸ Telefon: 021-323.99.49 ▸ Preţ: 154,7 RON



O lume plină de comunicații

Fără să ne dăm seama, în jurul nostru circulă cantități impresionante de date, cu viteze din ce în ce mai mari. Şi nu mă refer la cele pe care le putem percepe, ci la cele pe care, chiar dacă le-am simți, nu le-am înțelege. Transmiterea de informații digitale, indiferent de suportul pe care acestea se desfăşoară, este un lucru incredibil. Tehnologia evoluează şi noi odată cu ea, aşa că voit sau luați de val, tot ajungem să o folosim. Chiar şi în cele mai banale aparate cu care lucrăm tot se găseşte o fărâmă de evoluție. Să luăm spre exemplu telefoanele mobile de orice fel. Toată lumea le foloseşte, oricine ştie să le opereze, dar puțini sunt aceia care au o idee despre cum funcționează ele. La o adică, "who cares?", sunt doar nişte device-uri care primesc şi trimit informație, cât de greu poate fi asta? Nimic mai simplu. Dar imaginați-vă cum ar fi să nu existe, să fiți tot timpul legați de un banal fir. Adio libertate de mişcare, bine ai venit maldăr nesimțit de fire. Adevărul este că dacă nu se schimbă ceva foarte repede, vom ajunge să avem toată casa înconjurată numai de fire, cabluri, firicele, sârmulițe etc. Gândiți-vă numai la ce găsim în spatele unui PC. Cel puțin şase cabluri, unde mai pui că există conectat un TV tuner, un sistem 5.1 cu alte rânduri de fire, plus că în cameră există şi un telefon fix, o măsuță de televizor, cu un DVD player plasat alături, un receiver de satelit, apoi o rețea cu prietenii de bloc, nişte prelungitoare, încărcătorul de la mobil şi uite aşa când dai mocheta la o parte, nu mai ştii ce fir încotro o ia şi la ce duce. Pun pariu că mulți dintre voi vă aflați într-o situație asemănătoare şi cred că mă înțelegeți de ce vreau să se pună mai mult accentul pe dispozitivele fără fir care să comunice între ele libere şi fericite.

Conexiuni invizibile

Dacă dorim să realizăm transferul unei anumite cantităţi de date dintr-un loc în altul avem la dispoziţie o sumedenie de mijloace de la cele mai anevoioase şi consumatoare de timp, la cele simple şi elegante. Indiferent de soluţia aleasă, mai devreme sau mai târziu se va ajunge să dăm niţel de nişte praguri tehnologice, fie ele legate de cantitatea de date pe care o pot „transporta", fie de viteza cu care o pot face. Făcând totuşi abstracţie de acestea, pentru moment, mi-am îndreptat atenţia spre micile device-uri USB ce pot facilita interconectarea unor PC-uri într-o reţea. Cineva care a mai făcut şi configurat o reţea pe cablu ştie şi se mişcă repede. Dar ce facem când, de exemplu, vrem să tragem o noapte de joacă în reţea, la Gigi acasă? Ne luam măgăoaiele şi ajungem la el. O să umplem casa de sârme şi după câteva ore de muncă cu întinsul şi legarea lor, abia dacă mai avem energie să ne mai şi jucăm. Acelaşi caz, o altă abordare. Ne luăm calculatoarele, mergem la el, ne instalăm câte un stick USB şi în cinci minute deja ne batem cine o face pe serverul. E adevărat, ratele de transfer încă nu ajung la valorile întâlnite pe sârmă, însă pentru joacă, navigarea pe internet şi schimbul de fişiere, o soluţie wireless este foarte utilă. Pentru început e suficient să realizaţi câteva setări minime legate şi de securitate, să se permită accesul doar anumitor clienţi prin restricţionare cu parolă sau alte soluţii. În viitor, odată cu creşterea ratelor de transfer, se doreşte ca aproape toate aparatele electronice dintr-o locuinţă să fie conectate într-o reţea „invizibilă". Mă refer în special la aparatura care se găseşte într-un living: un sistem audio performant wireless, recepţia de transmisiuni TV de mare rezoluţie, joacă online etc.

În paginile ce urmează avem câteva recomandări vizavi de alegerea unui astfel de dispozitiv care să ne permită conectarea propriului PC la o reţea wireless deja existentă. Testarea dispozitivelor s-a făcut în trei etape şi cu ajutorul a două Access Point-uri: modelul WRT54G de la Linksys şi modelul DWL-922 de la D-Link. Pentru fiecare etapă s-a folosit o distanţă diferită dintre Access Point şi PC-ul cu dispozitivul wireless instalat. Astfel că prima etapă a presupus testarea la o distanţă de cinci metri faţă de AP. În etapa a doua distanţa a crescut la 15 metri, urmând ca, în ultima etapă, distanţa să fie de aproximativ 30 de metri, distanţă presărată cu mai multe obstacole, printre care şi un zid de beton. Fiind proba cea mai grea, notele obţinute la această etapă au avut o pondere de 45% din nota finală. Restul procentelor au fost împărţite celorlalte etape. Aşadar, 35 % din nota finală au revenit etapei cu numărul 2 şi restul de 20% au depins de rezultatele din etapa 1.

Pentru fiecare dintre etape s-au realizat măsurători cu privire la ratele de transfer pe upload şi pe download, atât pe un AP, cât şi pe celălalt. Pentru fiecare test în parte s-au luat în considerare doar ratele medii de transfer realizate cu ajutorul unui fişier de exact 30 MB, care de altfel a fost generat de noi. Măsurătorile au fost făcute cu ajutorul aplicaţiei DU Meter, versiunea 3.07. În speranţa că din acest moment nu vă veţi mai face griji referitor la cum realizaţi rapid o reţea de calculatoare, fie ea şi cu vecinul de peste drum, nu îmi rămâne decât să ne auzim la cât mai multe jocuri... online.

■ **BogdanS**

#1 Sweex **Wireless LAN USB 2.0 Adapter 140 Nitro XM**

Compania Sweex produce o sumedenie de dispozitive şi device-uri pentru PC. Printre acestea există în portofoliul său şi un segment destinat networking-ului, cu produse dintre cele mai diverse: începând de la cabluri de reţea, terminând cu rutere şi switch-uri gigabit. Această placă de reţea wireless pe USB este unul dintre produsele cu care Sweex se poate lăuda. Performanţele sale se pot explica datorită compatibilităţii cu o sumedenie de chipset-uri. În momentul de faţă, există destui producători care încearcă să iasă pe piaţă cu diverse „feature-uri" pentru a atrage atenţia. Din păcate, aceste avantaje nu pot fi folosite decât în compania altui device compatibil. Până în momentul în care aceste aspecte se vor reglementa, trebuie să ne descurcăm cu ce avem. Aşadar, un device foarte reuşit, care datorită aplicaţiei şi driver-elor cu care este oferit, poate să asigure un transfer rapid şi fără probleme.



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 100, Ofertant: Vitacom Computers, Preţ: 47 EURO (fără TVA)

#2 Funkwerk **FEC W-Client USB .11g**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 88,3 , Ofertant: Maguay Impex, Preţ: 39 EURO (fără TVA)

#3 Micronet **Wireless LAN USB Adapter SP907GK**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: NU
Manual: DA

Nota LEVEL: 84,7 , Ofertant: Net Brinel SA, Preţ: 21 EURO (fără TVA)

#4 ZyDAS **ZD1211 Wireless LAN Mini USB**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 84,3 , Ofertant: EverIT Grup , Preţ: 20 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4
Producător	Sweex	Funkwerk	Micronet	ZyDAS
Model	Wireless LAN USB 2.0 Adapter 140 Nitro XM	FEC W-Client USB .11g	Wireless LAN USB Adapter SP907GK	ZD1211
Ofertant	Vitacom Electronics	Maguay Impex	Net Brinel SA	EverIT Grup
Telefon	0264-43.84.01	021-210.38.33	0264-43.02.80	021-410.34.66
Preţ [EUR (fără TVA)]	47	39	21	20
Evaluare				
Rata Medie Download (zona1) KB/s	2140.16	2129.92	2216.96	2283.52
Rata Medie Upload (zona1) KB/s	2370.56	2457.60	2216.96	2283.52
Rata Medie Download (zona2) KB/s	1792.00	1633.28	2012.16	2063.36
Rata Medie Upload (zona2) KB/s	1986.56	2027.52	1991.68	2140.16
Rata Medie Download (zona3) KB/s	1206.73	925.50	628.30	712.17
Rata Medie Upload (zona3) KB/s	1863.68	1268.32	1081.85	749.70
Rata Totala Download - KB/s	1598.26	1414.11	1430.38	1499.36
Rata Totala Upload - KB/s	2008.06	1771.90	1627.31	1543.13
Media Rata Transfer (Upload + Download) KB/s	1803.16	1593.00	1528.85	1521.24
Nota LEVEL	**100**	**88.34**	**84.79**	**84.37**

#6 Edimax **Signal Detector/USB Adapter – EW-7317LGg**

Acest produs ce poartă marca Edimax mi se pare cu totul şi cu totul deosebit. Pe lângă faptul că poate fi folosit pe post de placă de reţea wireless şi că are cunoştinţă de toate modurile existente de criptare şi autentificare, acesta dispune şi de un display care vă poate informa cu privire la existenţa unor eventuale reţele wireless în locaţia în care vă aflaţi fără a mai fi nevoie să ţineţi deschis laptopul sau PC-ul pentru a le depista. Este un instrument foarte util pentru atunci când vă aflaţi în spaţii publice, destul de aglomerate şi doriţi să ştiţi dacă vă puteţi conecta la net sau nu. Tot pe acelaşi display sunt afişate şi informaţii cu privire la caracteristicile reţelei: dacă e b sau g, dacă foloseşte criptare sau nu, pe ce canal emite şi puterea semnalului în zona în care vă aflaţi. De asemenea, în cazurile mai urgente, în care sesizaţi că semnalul reţelei este foarte slab, puteţi să folosiţi device-ul să depistaţi o altă zonă în care puterea semnalului este mai mare. Încărcarea acumulatorilor interni se realizează prin USB şi nu trebuie să vă faceţi probleme nici atunci când vă aflaţi în zone mai slab iluminate. Ecranul este discret luminat şi puteţi să citiţi foarte uşor informaţiile necesare.



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 68,2, Ofertant: RHS , Preţ: 35 EURO (fără TVA)

#5 Linksys **Compact Wireless-G USB Adapter WUSB54GC**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 75,1, Ofertant: Keystore SRL , Preţ: 40 EURO (fără TVA)

#7 D-Link **DWL-G122**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 63,54, Ofertant: Ultra PRO Computers , Preţ: 44 EURO (fără TVA)

#8 SMC **EZ Connect g 54Mbps Wireless USB 2.0 Adapter**



Specificaţii:
Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 51,65, Ofertant: Flamingo Computers , Preţ: 35 EURO (fără TVA)

LOC	5	6	7	8
Producător	Linksys	Edimax	D-Link	SMC
Model	WUSB54GC	EW-7317LGg	DWL-G122	EZ Connect g 54 Mbps SMC2862W-G EU
Ofertant	Key Store SRL	RHS Company	Ultra PRO Computers	Flamingo Computers
Telefon	021-212.73.40	021-331.00.67	031-402.22.92	021-08008-CallPC
Preţ [EUR (fără TVA)]	40	35	44	35
Evaluare				
Rata Medie Download (zona1) KB/s	2206.72	2022.40	2027.52	1694.72
Rata Medie Upload (zona1) KB/s	2283.52	2007.04	1664.00	2206.72
Rata Medie Download (zona2) KB/s	1536.00	1699.84	1525.76	1454.08
Rata Medie Upload (zona2) KB/s	1704.96	1955.84	1213.44	1367.04
Rata Medie Download (zona3) KB/s	690.52	393.75	599.12	109.70
Rata Medie Upload (zona3) KB/s	818.96	437.75	721.82	101.20
Rata Totala Download - KB/s	1289.68	1176.61	1209.12	897.24
Rata Totala Upload - KB/s	1421.97	1282.94	1082.32	965.35
Media Rata Transfer (Upload + Download) KB/s	1355.83	1229.78	1145.72	931.29
Nota LEVEL	**75.19**	**68.2**	**63.54**	**51.65**

Samsung P900

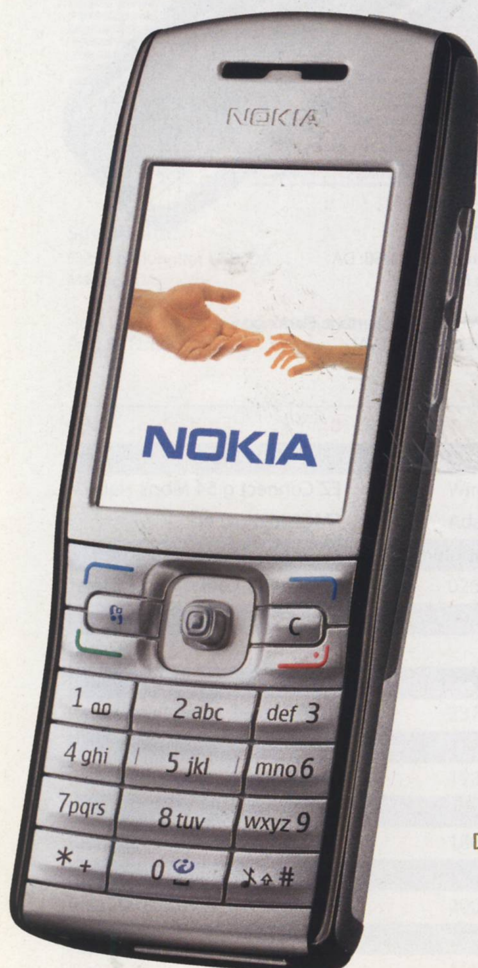


P900 poate fi considerat foarte uşor ca fiind un telefon multimedia. În afară de clasicele opţiuni ce permit realizarea de fotografii, ascultarea de melodii sau petrecerea timpului liber cu o sumedenie de jocuri incluse, acest telefon dispune şi de un tuner T-DMB cu ajutorul căruia aveţi posibilitatea de a recepţiona şi viziona clipuri video de calitate. Un alt feature al lui P900 este că odată activată această funcţie, este necesară şi rotirea ecranului pentru a vă bucura de o imagine „wide". Totuşi, aşa ceva întâlnim foarte rar la noi în ţară, aşa că nu vă rămâne decât să apelaţi din plin la camera foto de 2 megapixeli cu care realizaţi fotografii la o rezoluţie maximă de 1600 cu 1200 de pixeli. Stocarea lor o puteţi face fie în cei 80 de mega ai memoriei sale interne, fie pe cardul microSD pe care trebuie să îl achiziţionaţi separat. Un plus foarte mare îl dăm şi agendei telefonice. Aici putem stoca până la 1000 de nume şi numere de telefon, cu tot cu mini-fotografia persoanelor. Oricum, mulţi dintre noi nu cred că vor folosi nici măcar un sfert din aceasta, dar asta este o altă problemă. La ora actuală, orice telefon care se respectă dispune de sunete polifonice, însă nu foarte multe pot reda aceste melodii pe 64 de canale, aşa cum o face Samsung P900. Melodiile şi nu numai acestea pot fi încărcate sau descărcate atât prin metodele clasice, cât şi prin funcţia de Bluetooth sau prin conectorul USB inclus.

Specificaţii Samsung P900

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	94,5 x 47,5 x 26,6 mm
Greutate:	124 grame
Ecran1:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Ecran2:	TFT – 2 culori, 96 x 35 pixeli
Cameră foto:	2 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Transfer date:	GPRS – class 10
E-mail:	DA
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
T-DMB TV - Inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 ore
Talk time:	maximum 5 ore

Nokia E50



Noua serie de telefoane mobile de la Nokia are un bagaj mult îmbunătăţit de accesorii şi opţiuni incluse. Spre exemplu, acest model E50, ce urmează să apară pe piaţă cât de curând, foloseşte ca manager sistemul de operare Symbian versiunea 9.1. Printre lucrurile cărora trebuie să le asigure buna funcţionare se numără serviciile de transfer de date ca GPRS, EDGE, Bluetooth, infraroşu şi chiar USB. Dacă tot ţineţi cu tot dinadinsul, E50 ştie să profite din plin şi de funcţiile Blackberry. Bineînţeles, cine are nevoie de ele, cine nu, se poate rezuma la hands free-ul inclus, la funcţia de voice command sau la jocul Pro Tour Golf. Memoria internă totalizează 70 de megabiţi, însă după cum deja ne-am obişnuit, aceasta poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie de tip microSD.

Dimensiune: 113 x 43 x 15 mm
Greutate: 104 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 970 mAh
Stand-by: până la 215 ore
Talk time: maximum 6 ore
Ofertant: vezi www.nokia.ro

BenQ-Siemens M81



Pentru a-şi completa gama de telefoane ce trăiesc sub acelaşi acoperiş, părinţii BenQ-Siemens au decis că este momentul să lanseze un nou model de telefon, ediţia sport. Foarte multă lume preferă acest gen de telefon, pentru că majoritatea sunt persoane foarte active. De exemplu, M81 şi-a pregătit tot arsenalul de protecţie antişoc, atât carcasa, cât şi tastele fiind „modificate" pentru a creşte rezistenţa la apă şi la praf. Telefonul dispune şi de o cameră foto de doar 1,3 megapixeli, însoţită şi de un led cu rol de bliţ. Uneori, acesta poate fi folosit şi pe post de mini lanternă, foarte utilă când ajungeţi în zone mai puţin luminate. Fiind un model destinat în special tinerilor, era imposibil să nu dispună de un conector pentru căşti pentru a folosi telefonul şi pe post de player MP3. Stocarea melodiilor se poate face pe carduri microSD şi multe dintre melodii pot fi utilizate şi pe post de ringtonuri.

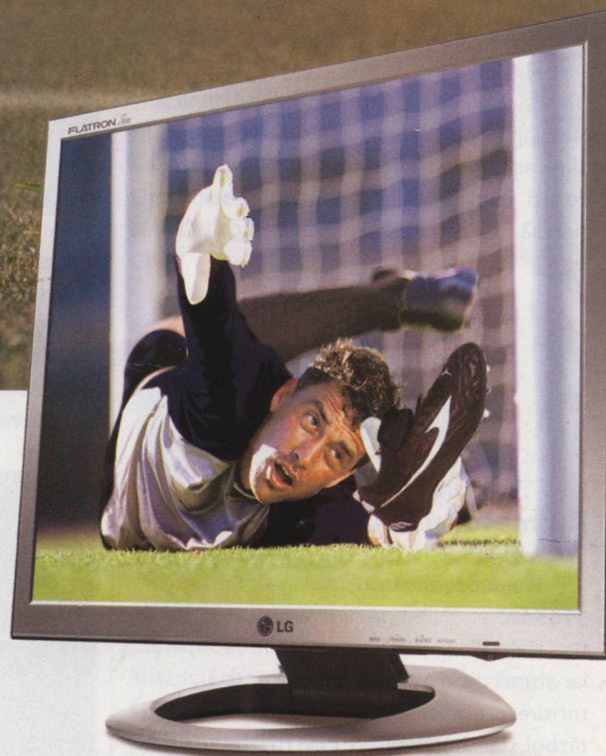
Dimensiune: 105 x 47 x 18 mm
Greutate: 96 g
Display: TFT – 256.000 culori, 132 x 176 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 820 mAh
Stand-by: până la 300 de ore
Talk time: maximum 5 ore

BogdanS

LG FLATRON™



Orice lucru neclar cauzeaza confuzie



n curand la



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

RA Slim SERIES L1770HQ / L1970HR



Cea mai inovatoare rata de contrast din lume **2000:1**

Cea mai buna calitate a imaginii cu o rata de contrast extrema.
Experimentati cele mai clare imagini disponibile astazi pe un monitor LCD.

Professional Rock Stacking & Rock Balancing

www.teamsandtastic.com/RockStacking

Nu ştiu, eu cred că oamenii ăştia le lipesc cu Super-Glue, altfel nu prea îmi explic cum de reuşesc să balanseze pietrele în halul ăsta. Dar să le dăm credit, este o forma de artă care, zic ei, ia ani de zile pentru a fi perfecţionată. Ditamai Feng-Shui-ul!



iBar

www.i-bar.ch

Uite un bar în care nu băuturile sau chelneriţa sunt cele mai interesante lucruri de văzut, ci barul în sine. Un bar super sofisticat, care o să te ameţească mai tare decât orice Absint. Nu cred că aş rezista să nu dau un fotbal cu capace de bere pe masa aia.



Run up a Wall and Flip

www.wikihow.com/Run-up-a-Wall-and-Flip

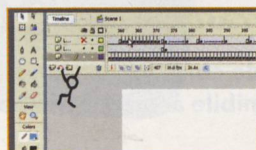
Dacă vrei să îţi impresionezi prietena şi nu îţi ajung banii de o îngheţată, ia-ţi inima în dinţi, asigură-ţi coloana vertebrală şi ia lecţii de aici. Cum să fii Neo în doi paşi simpli sau cum să fugi pe pereţi. Pare chiar uşor.



Animator vs. Animation

www.newgrounds.com/portal/view/316541

Câteodată, până şi animaţiile se supără. Iar atunci când animatorul vrea neapărat să le tortureze, atunci să vezi război. Şi nu numai război, dar şi unul dintre cele mai bune flash-uri pe care le-am văzut în ultima vreme.



X-Men: The Last Stand

Foarte interesanţi mutanţii ăştia, cu super-puterile lor care îi pot transforma cât ai bate din palme fie în idoli, fie în paria. Pe mutanţii noştri de serviciu însă, i-au tratat cu ceva mai multă bunăvoinţă. Sunt doar bolnavi. Şi cum orice boală are nevoie de un leac, voila!



X-Men: The Last Stand este al treilea din serie şi cel mai urât. Jean Grey (Famke Janssen) renaşte din propria cenuşă asemenea păsării Phoenix, îşi pulverizează amorezul cu ochi de foc dintr-un sărut, iar apoi i se alătură lui Magneto, foarte supărat că oamenii au descoperit un leac împotriva genei mutante. Campania de vaccinare bate la uşă, mutanţii se împart în două tabere (unii îşi doresc leacul), iar Magneto îşi strânge armata. Profesorul Xavier (Patrick Stewart), dimpotrivă, se gândeşte ce-ar putea însemna leacul pentru mutantul de rând, arătat cu degetul la fiecare colţ de stradă, şi se tot gândeşte până când Magneto (Ian McKellen) strânge destui ciudaţi super-dotaţi pentru a porni războiul total împotriva guvernului.



Filmul este surprinzător de sumbru, comparativ cu restul din serie, şi omoară câteva dintre personajele noastre preferate încă din prima parte. Oare cine va fi următorul? O manevră cam riscantă, având în vedere că fanii înrăiţi s-ar putea să nu aprobe eliminarea eroilor şi să treacă la repercusiuni. „Ca scenarist, mai ai nevoie de geamuri?" În rest, efecte speciale cu grămada şi scene explozive cu Wolverine (Hugh Jackman) în centrul acţiunii, cu preţul lichidării unor personaje de referinţă, cu personalităţi bine conturate în trecut. Pe scurt, The Last Stand nu este un film nemaipomenit, dar este bine făcut şi merită vizionat, mai ales dacă v-au plăcut primele două. În caz contrar, măcar să aveţi cu ce digera floricelele.

■ KIMO





V for Vendetta

După ce şi-au pus amprenta asupra noastră cu The Matrix şi au dat-o în bară rău de tot cu cele două sequel-uri aferente, fraţii Wachowski s-au apucat de un nou proiect. Este vorba de ecranizarea unei cunoscute benzi desenate, V for Vendetta. Momentul este cum nu se poate mai potrivit, iar subiectul cât se poate de îndrăzneţ. Într-o Anglie modernă şi totalitară, un om mascat (în Guy Fawkes, un celebru personaj englez care a încercat să arunce în aer Parlamentul în 1605) încearcă să răstoarne sistemul corupt. Şi



nu oricum, ci aruncând în aer clădiri. Un terorist, văzut ca erou de către populaţie, care declară că anumite clădiri sunt doar nişte simboluri ce merită distruse... Sună cât se poate de real, după 9/11, nu? În plus, numeroasele referiri/critici la adresa SUA, la evenimente recente (torturile din închisorile din Irak, atacurile cu bombă din metroul londonez) transformă filmul într-un manifest cât se poate de clar împotriva politicii americane actuale.



Chiar dacă omul din spatele benzii desenate originale (Alan Moore) a declarat că nu vrea să aibă nimic de-a face cu acest film, categorisindu-l ca o încercare laşă a americanilor de a prezenta propriile probleme pe spinarea altora, ce este important aici este ideea, aşa cum declară şi personajul principal al filmului, V.

Susţinut de o prestaţie actoricească de zile mari (Hugo Weaving demonstrează că nu trebuie să fii văzut pentru a fi un actor cu adevărat bun), replici memorabile, idei îndrăzneţe şi o realizare de excepţie, filmul este cea mai apropiată formă de revoluţie ideologică pe care o veţi vedea venind din Hollywood şi cel mai bun film pe care l-am văzut în acest an. Atât de bun încât o să mă mai uit la el o dată.

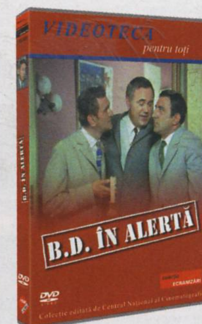
■ **Mitza**

Pădurea spânzuraţilor



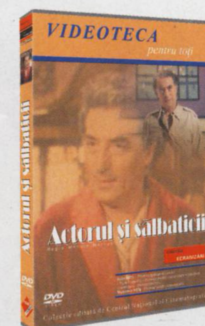
An: 1964
Regie: Liviu Ciulei
Genul filmului: Dramă, Istoric
Cu: Victor Rebengiuc, Anna Széles, Ştefan Ciubotăraşu
Suport: DVD
Un produs: CENTRUL NAŢIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

BD în alertă



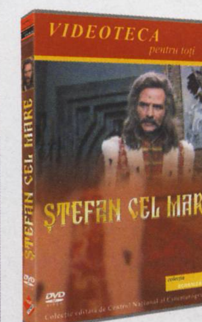
An: 1970
Regie: Mircea Drăgan
Genul filmului: Comedie
Cu: Toma Caragiu, Dem Rădulescu, Jean Constantin, Puiu Călinescu, Sebastian Papaiani, Iurie Darie
Suport: DVD
Un produs: CENTRUL NAŢIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Actorul şi sălbaticii



An: 1974
Regie: Manole Marcus
Genul filmului: Dramă
Cu: Mircea Albulescu, Toma Caragiu, Mircea Diaconu, Ovidiu Iuliu Moldovan
Suport: DVD
Un produs: CENTRUL NAŢIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Ştefan cel Mare

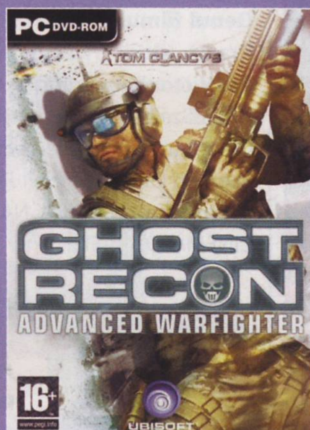


An: 1974
Regie: Mircea Drăgan
Genul filmului: Dramă, Istoric
Cu: Gheorghe Cozorici, Violeta Andrei, Iurie Darie, Gheorghe Dinică, Ernest Maftei, Draga Olteanu Matei
Suport: DVD
Un produs: CENTRUL NAŢIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Ghost Recon: Advanced Warfighter

Care este data de lansare a jocului Call of Juarez?

a. Septembrie 2006 ■

b. August 2006 ■

c. Ianuarie 2007 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Call of Juarez din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un Firestorm Digital 3 Gamepad

Ce putere dezvoltă subwoofer-ul lui Hercules XPS 2.160?

a. 10 waţi ■

b. 20 waţi ■

c. 30 waţi ■

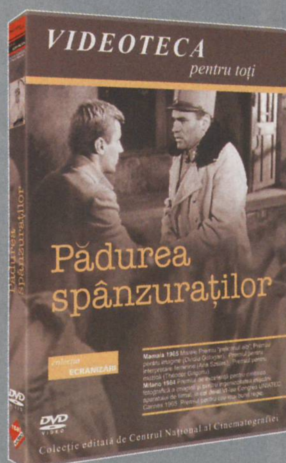
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2006.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Pădurea Spânzuraţilor

În ce an a fost lansat filmul Pădurea Spânzuraţilor?

a. 1981 ■

b. 1975 ■

c. 1964 ■

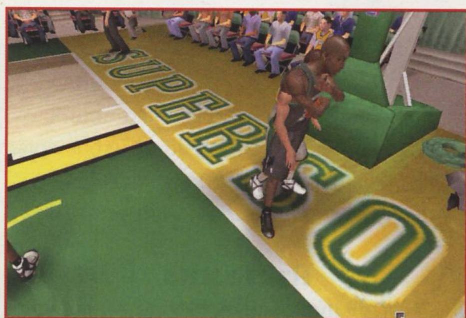
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Pădurea Spânzuraţilor din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2006.

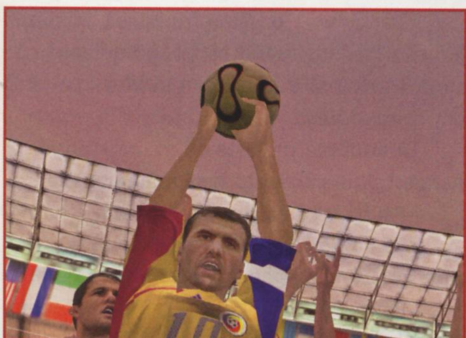

Nu eşti cumva din familia Adams? **Imagine trimisă de Tarek Naboulsi.**

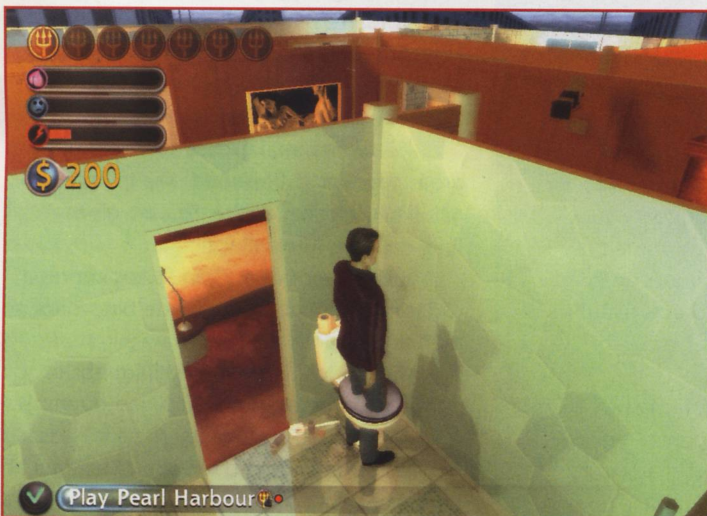

Soldatul jumătate om, jumătate păianjen şi trei sferturi arbore. **Imagine trimisă de McChiken.**


Exemplu de marcaj om în om. **Imagine primită de la Peter Cişmigiu.**

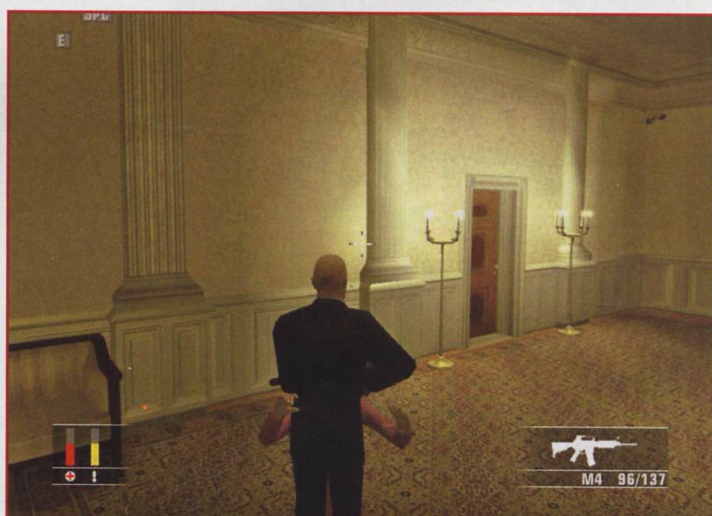


Parcă acum aud ceva… dinspre SSW. **Imagine primită de la Stan Gabriel Ovidiu.**


Ne mulţumim şi noi cu ce avem. **Imagine trimisă de Pantiru Ionuţ.**



Things people do to get lucky. **Imagine trimisă de Dan Petrescu.**



Briefingul dinaintea misiunii. **Imagine primită de la Raziel17.**

Câştigătorul din acest număr este McChiken.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Chatroom



Vuuuummmm!!! Ziiiimmmm!!!! Buff!!! Aaaaa!!! Maşinuţa mea! Noroc că tipii de la NFS au uitat să înveţe maşinile să se strice. M-am buşit de zid, dau înapoi, revin pe şosea, bag 100 la oră în... prea puţine secunde şi iar mă buşesc. În acest moment, îmi pică fisa.

Poate că dacă nu aş conduce şi scrie rubrica în acelaşi timp, aş reuşi să îmi salvez maşinuţa de o vizită la psiholog. Aşa că vă las să citiţi prima parte din povestioara asta cu Marcica (a doua parte vine luna viitoare) şi vă aduc aminte adresa chatroom@level.ro la care puteţi continua să trimiteţi mugetări şi ce mai aveţi publicabil prin calculator. Vruuuuuuuuuuummmmmm!!!!!!

■ **Akasha**

The million dollar question(s):

Ce carte ai scrie dacă ai ştii cu siguranţă că toată lumea o va citi?

Mitza

The Mitza Bible: „How to worship the guy and where to send him money".

cioLAN

Ghidul sinucigaşului şi o să rămân singur.

KiMO

Wasn't me!

Locke

Mersul pe jos în 10 paşi (lecţii).

Rzarectha

O carte lungă. Cea mai lungă ever... în latină.

MARCICA (sau reţeta pentru supa de găină)

Mama mă anunţă, fără obişnuitele menajamente, că trebuie să plece la ţară. Că sunt lucrări de făcut. De parcă acasă nu sunt lucrări de făcut.

–Am să stau două zile, spune ea.

–Bine, zic eu.

–Te descurci?

–Desigur.

Neaşteptat de repede, a venit ziua plecării.

–Ştii ce ai de făcut, nu?

–Evident.

–Când pleci de acasă, te asiguri că ai închis apa, lumina, gazele, da?

–Da.

–Nu uiţi să închizi uşa?

–Normal.

–Ţi-am călcat bluziţele. Am pus deasupra câte un bileţel. Luni şi marţi. Bluziţa pentru luni este sub bileţelul pe care scrie luni. Da? Iar cea pentru marţi...

–Sub bileţelul pe care scrie marţi, completez eu încercând să-i dovedesc că am priceput.

Mă priveşte cu neîncredere. Îmi caut repede privirea mea cea mai senină şi o afişez, deşi pentru mine, situaţia este pur şi simplu disperată.

–Nu uiţi nimic în priză.

–Nu uit.

Mama mă priveşte lung, lung de tot. Neîncrederea ei mă omoară.

–Mai e ceva, spune ea.

Eram convinsă că mai e ceva. Puteam să jur că mai e ceva. Aş fi băgat mâna-n foc că mai e ceva.

–Ce? întreb eu aparent calmă.

–Să-i faci supa lui Dan (husband).

Daca Dan vrea supă, atunci trebuie făcută supa. Acest lucru nu este negociabil. Pe orice alta temă aş mai fi putut discuta. M-aş fi putut târgui. Dar cu asta nu.

–Aoleu, zic eu.

–Stai, nu te speria. Este simplu. Ai aici cartea de bucate. Vezi!? La pagina asta ai reţeta pentru supa de găina. Zău că este simplu. Faci exact ce scrie aici. Nu ai cum să greşeşti. Da?

–Bine, sunt eu de acord. În fond, cât de greu poate să fie?

–Vezi să fie o găină frumoasă. Dacă găina este bună, supa se face singură.

–Pai da, zic eu dându-mă de pricepută.

–Şi nu uita de Coco. Să-i dai să mănânce şi mai ales să-i duci gunoiul. Să n-o laşi să stea în murdărie. Ai înţeles?

Coco este peruşul nostru. Mascota familiei.

–Am înţeles, zic eu şi completez în gând, vedea-o-aş friptură.

–Bine, la revedere, zice mama mea şi pleacă.

Nici un cuvânt despre mine. Nici un fel de încurajare. Să fi zis şi ea acolo - iar tu fii atentă să nu răceşti, îmbracă-te bine, nu uita să mănânci şi altele. Dar nu-i nimic. Mă voi descurca. Am să-i arăt eu ei.

A doua zi dimineaţa mă duc la piaţă, în Moghioroş. Ochesc un ţăran cu găini. Mă uit lung la găini. Găinile se uita şi ele la mine. Acest lucru mă bucură. Este un început fericit. Asta înseamnă că putem colabora. "Care o fi mai frumoasă?", mă întreb eu. Sinceră să fiu, pentru mine toate sunt la fel. Mă aplec până la pământ şi mă uit la picioarele lor. Par la fel. Mă urc pe o ladă şi le privesc cu mare atenţie. Drace, nicio deosebire.

–Ce faci făi, fată? mă întreabă ţăranul.

–Mi-a plecat mama pentru două zile. La ţară, îi explic eu încercând să-i captez bunăvoinţa. Este bine să mi-l fac prieten. Am nevoie de el! Eu la găini nu mă prea pricep.

–Aha, zice el.

–Şi aş vrea o găină, zic eu.

–Păi da, cine n-ar vrea, zice el.

–Păi nu, zic eu.

–Aha.

–Dar aş vrea o găină frumoasă, înţelegi. Îi fac cu ochiul, lăsând astfel să înţeleagă că sunt dispusă să dau un ban în plus, dar să am ce-mi doresc.

Ţăranul mă priveşte cu multă atenţie. Asta este bine. Cred că o să mă ajute.

–Păi da, zice el, cine n-ar vrea.

–Să aibă pieptul frumos, îi spun eu rugător.

–Păi nu?

–Adică să aibă pieptul tare. Tare şi mare.

–Lapte nu vrei să dea?, glumeşte el.

Cred că ne înţelegem foarte bine. Când doi oameni glumesc, este clar că ei se înţeleg foarte bine. Nu?

–Şi picioarele, zic, aş vrea să aibă picioare frumoase.

–Păi da, zice el. Cine n-ar vrea.

–Să fie aşa, mai groase sus, dar nu prea groase, iar jos să fie subţiri. Mie îmi plac găinile cu glezna subţire. Să aibă glezne fine, delicate, înţelegi! îi zic eu.

–Păi da, mormăie ţăranul. Am impresia că ţăranul nu mai este la fel de binevoitor şi nu înţeleg de ce.

Mă dau jos de pe ladă şi îl întreb:

–Ce zici de aia pestriţă?

–Ce să zic? Săraca!

Îmi place de ţăran, se vede că este un om milos. Sunt convinsă că le vinde de nevoie. Omul se apropie de găină şi încearcă să o prindă.

–Aha, aia, zic eu. E frumoasă, nu?

Aş dori ca ţăranul să-mi confirme acest lucru. Aş fi mai liniştită dacă el mi-ar spune

că-i frumoasă.

–Păi e, zice el.

Îmi dau seama că-l doare sufletul. Le-o fi crescut din greu. Sunt convinsă că s-a ataşat de ele. De, aşa e viaţa.

–Să ştii că-mi place, îl încurajez eu frecându-mi palmele a bucurie.

–Zici că ţi-a plecat mama, mă întreabă el.

–Păi da, îi confirm eu.

–La ţară, nu?

–Păi da.

–Două zile?

–Păi da.

–Şi acum vrei să-ţi faci de cap, glumeşte el încruntat.

–Păi da, îi răspund şi eu a glumă.

–Aha, zice el.

Prinde găina şi o bagă-n pungă. Iau găina şi dau să plec.

–Auzi măi fata, zice ţăranul, mai bine...

Nu-şi termină vorba şi mă priveşte, aşa, iscoditor.

–E? zic eu.

–Nu, nimic, zice el. Se întoarce spre găini şi îşi face o cruce mare, ţărănească. Doamne, Dumnezeule, zice.

Cred că este mulţumit că a mai vândut o găină.

–Auzi, strigă el după mine. Să ştii că o cheamă Marcica. Aşa să ştii. Marcica, striga el aproape plângând.

Când ajung acasă, pun găina pe masă. Pe masa din bucătărie.

–Ce faci fa, Marcico? o întreb eu aşa ţărăneşte, ca să mă înţeleagă fata. Ai dat de necaz?

Mă priveşte cu ochi blânzi, aproape adormiţi. Nu cred că este indicat să intru într-o relaţie prea amicală cu ea. Nu de alta, dar o să-mi fie greu să o fac supă. Nu poţi să-ţi faci amicii supă. Nu? Aşa că închei discuţia cu ea şi iau cartea de bucate. Sunt hotărâtă să respect întocmai reţeta. "Supă de găină. Se ia o găină potrivită"... "Hopa, stai aşa", zic eu. "Cum adică se ia o găină potrivită? Ce este aia o găină potrivită? Potrivită cu ce? De ce nu o găină să se asorteze la... Să mergem totuşi mai departe. "... ca mărime". "Aha, potrivită ca mărime. Aşa da. Şi totuşi cum adică potrivită? Dumnezeule, ce ticăloşi şi bucătarii ăştia! Nu vor să-şi dezvăluie secretele, dar vor să câştige un ban din publicarea cărţilor de bucate. De ce nu au spus se ia o găină de 28 de cm?". Mă uit la Marcica. Câţi centimetri o avea? Iau metru de croitorie şi încerc să o măsor. Marcica este o găină cu multă personalitate. Este evident că se simte umilită de această operaţie. Nu vrea să stea. Nu vrea să stea şi pace bună. Îmi cer scuze. Cine sunt eu să o jignesc pe Marcica? Am să consider că Marcica este potrivită ca mărime. Dumnezeule! Revelaţia! "Dar este la mintea cocoşului", strig eu. "Scuze Marcica, am zis cocos aşa în virtutea inerţiei. Nici un moment nu am vrut să te jignesc". Ce naiba fac eu aici, îmi cer scuze de la o găină. Mă uit la Marcica. Pare supărată. Este agitată şi nu-şi găseşte locul pe masă. Fata are dreptate. Ca să o împac, îi dau nişte mei din porţia Cocăi. După cum spuneam, mi-am dat seama ce a vrut să spună bucătarul. Cu ce se poate potrivi o găină ca mărime? Pai este clar, cu vasul în care vrei să o găteşti. Nu? Iau mai multe oale şi le întind pe masă, pe aragaz şi pentru că nu-mi ajunge spaţiul, mai pun două şi pe jos. O iau pe Marcica şi o pun din oală în oală căutându-o pe cea mai potrivită. Cred că am găsit-o. Este o oală frumoasă, roşie, cu care Marcica se potriveşte perfect. Chiar se simte bine. Pun capacul. Este în regulă. Aşa da. O scot pe Marcica din oală. Întorc oala cu fundul în sus şi citesc. Argeş şi nişte frânturi de cuvinte ilizibile, după care urmează: capacitatea 50 kg. E în regulă, este evident că am găsit oala cea mai bună pentru Marcica. "Se opăreşte şi i se smulg penele". Nicio problemă. Iau oalele de prisos şi le pun la loc. Cu acest prilej, câteva se ciobesc, dar pentru o cauză bună merge. Dau drumul la apa caldă. E cam fierbinte, îmi zic. Mă uit în carte să văd la ce temperatură trebuie opărită Marcica. Nu scrie. Doamne, Dumnezeule nu scrie. Acest lucru mă enervează cumplit. Cum pot domnule să scoată ăştia aşa nişte cărţi tâmpite? Ce mare lucru ar fi fost să spună "găina se opăreşte la 60 de grade". Mă rog, 60 este probabil cam mult, s-ar putea Doamne fereşte să moară. În sfârşit, să dea acolo temperatura exactă. Sunt foarte supărată. Şi maică-mea: "te uiţi în carte, faci ce spune acolo. Este foarte simplu. Nu ai cum să greşeşti". Să vezi ce am să-i zic. Bine, să mergem mai departe. Potrivesc apa şi o opăresc pe Marcica. Este chinul dracului. Marcica nu vrea să stea. Se zbate ca nebuna şi-mi scapă din mâini. Încercând să o prind, dau peste policioara cu farfuriile primite cadou la nunta de argint a părinţilor. Mama le ţine expuse de parcă am fi la muzeu. Slavă Domnului, acum am scăpat de ele. Oricum era o prostie. Cică chenar de aur? Ete na! Şi ce dacă! O prind pe Marcica, o leg zdravăn cu o sfoară şi o bag înapoi în chiuvetă. Strâng cu făraşul apa de pe jos şi scot covorul care s-a udat fleaşcă, pe balcon. Mă întorc în bucătărie şi o opăresc bine pe Marcica. Ea cotcodăceşte de mama focului, dar nu mă las impresionată. Ştiu că trebuie să o opăresc bine ca să-i pot scoate după aceea penele. Ce-ar fi să-i dau cu săpun. Asta o să-i înmoaie penele. Ba nu, am să-i dau cu pastă de ras. Pasta de ras înmoaie barba, nu? Aşa se lăudau şi Dan şi taică-meu. Asta este cea mai buna soluţie. Zis şi făcut. O clăbucesc bine pe Marcica. "la zi tu că nu-ţi place?" o întreb eu. O limpezesc bine, o scot din chiuvetă şi o şterg cu un prosop. Arată grozav numai că miroase un pic cam ciudat. Bănuiesc că de la penele umede. Nu-i nimic, îi dau cu un pic de Magie Noir. Aşa da, arată bine şi miroase grozav. Acum să-i scoatem penele. Problema este de unde să începem. Mă uit la Marcica. Deşi legată, sare de acolo-colo ca disperata. O prind, o pun sub braţ şi mă duc cu ea în sufragerie. Iau telefonul şi îl sun pe Corneliu. Prietenul meu Cormeliu. Doctor in psihologie.

– va urma –



talon de comandă **LEVEL 07/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL iunie-iulie 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL VISTA GRATIS	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... i în data de ... mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament **LEVEL 07/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... i în data de ... mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

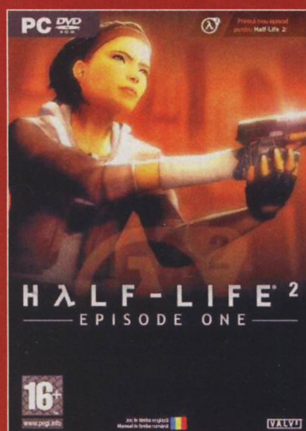
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution



Câștigă jocul Half-Life: Episode One

Care este numele personajului feminin omniprezent în Episode One?

a. Lara ☐
b. Alyx ☐
c. Pamela ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Half-Life 2: Episode One din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

Calculator Diablo 666 I

- Procesor: Intel® Pentium® 4 506 (2.6 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: GF FX5500-TD128LF
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 LEI cu TVA • **35** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.699 LEI cu TVA • **40** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 630 BOX (3,0 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: 1G DDR 400 (2*512)
- Hard disk: 160GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.199 LEI cu TVA • **52** LEI cu TVA / lună

Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Pentium®D cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de15,41%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile ofertate nu includ monitor și boxe

